VOODOO 3 Ekskluzivni prikaz najnovije 3D tehnologije za igranje

JEDINI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

HACKER

BROJ 43 PROSINAC 1998. CIJENA 31.80 KN

JE... IS S... JIM SE IGRA

CD
TOMB RAIDER 3
SETTLERS 3
HERETIC 2

HALF-LIFE

FALLOUT 2
DELTA FORCE
TRESPASSER
TOCA 2
CAESAR III

FIFA 99

GRIM FANDANGO
CRASH BANDICOOT 3
CARMAGEDDON 2
TEST DRIVE 5
NBA LIVE 99

SIN

ISSUE 43 DECEMBER 1998
28 DEN, 900 SIT, 8 KM
9 771330 712000



TOMB RAIDER 3

PRVA RECENZIJA U HRVATSKOJ!



NAJVEĆI MEDIJSKI DUĆAN U HRVATSKOJ

SAVSKA 9, 10000 ZAGREB, TEL: 4829 551, FAX: 4829 517
MEGASTORE@CONTINENTAL-FILM.TEL.HR

USKORO

Heretic 2 PC
Michael Owens WLS Soccer 99 PC
Sim City 3000 PC
C&C: Tiberian Sun PC
Thief: Dark Project PSX
Abe's Exodus PSX
C&C: Retaliation PSX
FIFA 99 PSX
Quake 2 PSX
Cool Boarders 3 PSX
Metal Gear Solid PSX

KLASICI (više od 50% jeftinije)

Outlaws PC
Theme Hospital PC





PRVI PUTA U HRVATA!

LARA CROFT U CONTINENTAL MEGASTOREU

Hrvatska prezentacija Gangstersa i Tomb Raidera 3 uz gostovanje slovenske manekenke koja je službeni Lara Croft model u ovom dijelu Europe.
Posjetite nas 12. studenog u Continental Megastoreu, Savska 9, i upoznajte Laru izbliza.



OD SADA...

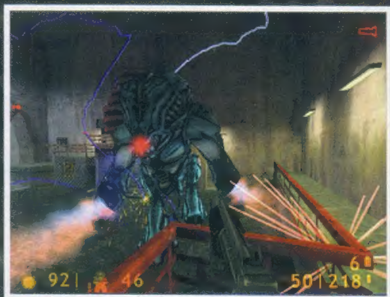


prodaja konzole i periferija

Zvuči vam predobro? *Vidimo se u Savskoj 9*

SADRŽAJ

HALF-LIFE



44 Sierra je ovom igrom pokopala Quake 2 i Unreal. Kratko i jasno!

FIFA 99

60 Stigla je nova FIFA, na radost treće po redu svjetske nogometne velesile.



EKSKLUZIVNA NAJAVA

QUAKE ARENA 3

22 Donosimo vam ekskluzivnu najavu novog Quakea koji u singleplayer mod donijeti žar i dinamiku multiplayer akcije.

SIN 52



Activision se nada uz širokogrudu (u pravom smislu te riječi) pomoć Elexis Sinclair, još jedne "cure iz kulture" u službi marketinga, progurati SIN na vrhove top ljestvica.

TOMB RAIDER 3 40



Gđica Croft u trećem nastavku daje više no ikad, no hoće li to zadovoljiti izbirljivu publiku?

PROSINAC 1998. HACKER DECEMBER 1998.
BROJ 43 ISSUE 43

RUBRIKE

HELP-LINE

HARDWARE

NOVOSTI

RECENZIJE

NAGRADNE IGRE



POPIS OGLAŠIVAČA

FINALE



SEZONE

Jesen '98

na VELIKOM ekranu, pred publikom

Quake2
Starcraft
Duke Nukem 3D
Warcraft 2
Quake
C&C-Red Alert





nagradne igre za navijače,
igrače konzole za stalno igranje

egzibicije
FIFA 99&
NEED4SPEED 3
početak u 9 sati





Nagrade za posjetitelje:

glavna nagrada
PC računalo **PENTIUM II**



KINO SC, ZAGREB

Zagreb, Savska 23
subota, 19.12.98 • 9 - 15 h
ULAZ BESPLATAN

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
Izlazi mjesečno

IZDAVAČ
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb
tel/fax: 435 179, 427 883, 429 810
žiro račun: 30105-603-28346
E-mail: janus@zg.tel.hr
WWW: www.hacker.hr

DIREKTOR
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK
Kristijan Žibreg

GRAFIČKI UREDNIK
Igor Vranješ

KOMPJUTORSKI PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK:
JANUS STUDIO
Željka Mokos

UREĐIVAČKI KOLEGIJ
Damir Đurović
Berislav Jozić
Patrik Pencinger
Denis Kovačić

SURADNICI
Alan Graf
Berislav Jozić
Damir Đurović
Damir Rukavina
Dario Rakovac
Denis Kovačić
Goran Stančić (strip)
Hrvoje Herceg
Igor Duić
Krešimir Lauš
Kristina Jeren
Luka Mihaljević
Mislav Mataija
Patrik Pencinger
Tihomir Jauk

LEKTOR
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO
Melita Šobot
Nada Delač

AGENCIJA ZA KONZALTING
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761
fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

IZRADA FILMOVA
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 435-179, 427-883, 429-810

TISAK
HRVATSKA TISKARA
Slavonska avenija 4
10000 Zagreb
tel: 6166-666

ISSN 1330-7126

NA TRAGU...


Grrrr...

Nakon iznimno uspješnog *InfoGAMERA* - najvećeg sajma interaktvine zabave u Hrvata na kojem je Igor Duić uživao sa fotićem i diktafonom u ruci da bi vam u ovom broju prenio sami djelić lude i otkačene atmosfere koja je tamo vladala - redakcija časopisa nastavlja s promotivnim akcijama širih razmjera. Tako će obožavatelji svega vezanog uz gđicu *Laru Croft* i ostale »cure iz kulture« (izuzmemo li onaj malobrojniji dio muške populacije »s greškom«) biti iznenađeni pročitavši vijest na str. **15** o **hrvatskoj prezentaciji** *Tomb Raidera 3* **i** *Gangstersa* koju **12. prosinca** u svojim prostorima upriličuje *Continental Megastore*. Vijest ne bi sama po sebi bila toliko zanimljiva da na happeningu nije nazočna slovenska manekenka koja utjelovljuje *Laru Croft* u ovom dijelu Europe i naši novinari s obzirom da je Hacker generalni medijski pokrovitelj ovog jedinstvenog događaja. Naravno, ovom prigodom pozivamo sve zainteresirane da nam se pridruže **12. prosinca** u prostorijama multimedijskog dućana *Continental Megastore* u *Savskoj 9*, a u sljedećem broju slijedi izvješće. Osim spomenutog partya u *Continental Megastoreu,* Hacker medijski pokriva i prati polufinale i finale *HINLA* natjecanja koje je upravo u tijeku i čiji prikaz možete također pročitati u sljedećem broju. Da ne bi sve ostalo u hrvatskim okvirima, redakcijski t im se uskoro sprema na *Populous party* koji *Bullfrog* i *Electronic Arts* organiziraju u *Pragu* - budite sigurni da ćemo s vama podijeliti sve svježe tračeve u industriji igara koje ćemo tamo saznati.

Što se tiče udarnih igara u ovom broju, upućujem vas na raskošnu recenziju *Tomb Raidera 3* iz pera Berislava Jozića na str. **40**, dok je drugu najznačajniju igru ovog mjeseca - *Half Life* - recenzirao Krešimir Lauš (str. **44)** koji nam se ovim nadahnutim opisom vraća nakon kraće stanke. Upućujem vas i na recenziju *SIN-a* (str. **52),** *Activisionovog* 3D shootera kojeg marketinški promovira *Elexis Sincalir,* još jedna »cura iz kulture« koja vam se smješi s naslovnice ovog broja. Inače, pred samo zaključenje ovog broja odjeknula je poput bombe neočekivana najava tvtke *3Dfx Interactive* o *Voodoo 3* čipovima na njihovoj raskošnoj konferenciji za novinare u *Las Vegasu.* Ova objava nas ne čudi s obzirom da je *Voodoo* tehnologija počela gubiti korak s konkurencijom koja je u posljednje vrijeme i jeftinija i bolja, osobito kartice temeljene na *nVidia TNT* čipovima - u posljednje vrijeme iznimno popularne na ovim prostorima. Uostalom, pročitajte cjelovito viđenje našeg čovjeka od hardvera Patrika Pancingera u *Special Reportu* na str. **95** - držimo da će *Voodoo 3* pokazati svoju pravu snagu u *Quakeu 3* kojeg najavljujemo u ovom broju. U svakom slučaju, pred nama su uzbudljiva događanja i možete računati da će redakcija ovog časopisa, kao i uvijek, biti uvijek na tragu svih važnih vijesti. Želimo vam čestit Božić i sretnu Novu godinu.

Kristijan Žibreg
glavni i odgovorni urednik

NAGRAĐENI NA INFOGAMERU

Posjetitelji InfoGAMER-a su, osim uživanja u mnoštvu novih igara i otkačenoj atmosferi, mogli sudjelovati i u brojnim nagradnim igrama što ih je organizirao časopis Hacker u suradnji sa svojim sponzorima. POZOR: svi posjetitelji koji su popunili nagradne kupone dobivene pri kupnji ulaznice i ubacili ih u sanduk ispred Hackerova štanda sudionici su velike nagradne igre - a rezultati će biti objavljeni u sljedećem broju Hackera.


Svi koji su na InfoGAMER-u ubacili nagradne kupone u Hackerovu »škatulju« ulaze u nagradno izvlačenje čije rezultate objavljujemo u sljedećem broju.

DR. DOLITTLE



Još nije kasno da u kinima pogledate komediju Dr. Dolittle sa Eddie Murphyem i mnoštvom specijalnih efekata.

Izgleda da su nagradne igre koje organiziramo u suradnji sa Continental Filmom iz Zagreba postale iznimno popularne u posljednje vrijeme pa ih namjeravamo redovito nastavljati i u narednim brojevima. Poslovično spretna ruka naše lektoirce Ankice je u ovom broju donijela sreću trojici itatelja koji su osvojili Dr. Dolittle majicu, kapu i privjesak za ključeve. To su Alan Hlupić iz zagreba, Ivan Dergez iz Bjelovara i Dinko vučemilović-grgić iz Osijeka.

CONTINENTAL I HACKER...

...vas nagrađuju i u ovom broju. Pet sretnih čitatelja koji točno odgovore na naše nagradno pitanje dobit će paket koji sadrži dva filma Robina Williamsa - Jack i Društvo mrtvih pjesnika (dakle, sveukupno 10 originalnih videokaseta titlovanih na hrvatski jezik). Ovim paketom distributer želi proslaviti pojavljivanje Flubbera, Robinove komedije s mnoštvom specijalnih efekata, konačno dostupne i na videokaseti. Imajte na umu da je rok za slanje vaših dopisnica skraćen zbog božićnih blagdana, zato proučite detalje nagradne igre na str. 94 i pošaljite svoje dopisinice odmah. Imena sretnih dobitinika objavljujemo u sljedećem broju.



PISMA ČITATELJA

Hacker je jedini časopis u kojem su njegovi čitatelji zvijezde. Pišite nam, bilo poštom, bilo mailom, i obratite pozornost na promjenu redakcijske e-mail adrese od ovog broja.

PIŠITE NAM

POŠTOM "Janus-Lingua d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Petrinjska 11/IV,
10 000 Zagreb

MAILOM janus@zg.tel.hr
(u SUBJECT stavite
PISMA CITATELJA)

NAPOMENA

Obvezno je staviti navedene oznake, bilo da nam pišete poštom, bilo mailom, u protivnom će vaša pisma automatski završiti u Recycle Binu.

PISMO MJESECA

Za razliku od ostalih čitatelja koji uporno traže šifre i prohode za igre koje još nisu ni izašle, dobili smo pismo u kojem se od nas traži da šifre i prohode objavljujemo sa što većim zakašnjenjem. Eto, događa se i to, a Daniel Pošta je u svakom slučaju svojim pismom uspio natjerati članove redakcije da situaciju promotre iz perspektive hard-core igrača i za taj njegov trud ga nagrađujemo odličnim Inteplayeovom igrom Freespace: The Great War.



POZDRAV,

Nakon što sam uvidio da ste odlučili svim nazovi »igračima« kompjutorskih igara otkriti tajnu prolaska igre Commando: Behind Enemy Lines, odlučio sam podići svoj glas u ime svih nas »poštenih« igrača. Kao prvo, vratio bih se malo u blisku nam prošlost. Ako kojim primjerom skoknem na Battlenet odigrati koji Diablo, obično naiđem na igru znakovita naziva: »LEGIT ONLY« (to znači, da svi igraju apsolutno pošteno, dakle sa samostalno pronađenim stvarima, a ne hackanim, crackanim, ukradenim..) te je obično posjetim sa nadom da ću konačno naći pravog igrača. Ali obično se dogodi da je čovjek sorcerer, nivo 42, a od mene prvi put vidi i čuje za chain lightning, normalno, kad ima staff of apocalypse.

Ništa tu ne bi bilo čudno da taj staff ujedno nema i 255 punjenja, a maksimum punjenja za taj staff je 33!. I onda mi još tvrdi da je sam našel taj štap, a da ne nebrajam kakve amulete, ringove i armore tip nosi (svi se, zamislite koincidencije, zovu Deamonspike coat).

OK, pređoh na Starcraft, i krvnički ga igram dobra 2 mjeseca, da bi ga završio, pa ga posudim klincu iz susjedstva, a on mi ga vrati za dva dana i veli mi da ga je završil!. PA KAK!?

»Kak?«, hladnokrvno će on, »pjočital sam u onom Hakeju šifje.«

I inače moj povišeni tlak mi je poskočio za nekoliko trocifrenih brojki. OK, nabavih konačno Commando B. E. L., i dobrih 6 tjedana sam skoro svaki dan od 16:00 do kasno u noć igrao, da bih završio prokleto dobru i prokletu tešku igru, a vi nazovi »igračima« dajete rješenje i to sa mapama, crtežima i opisom kaj raditi. Pa jeste li vi normalni? Jasno mi je da je vaš posao (ajd, recimo) da objavljujete takvi stvari, ali jako mi se teško pomiriti sa činjeničnim stanjem, pa Vas ujedno molim da ih ne objavljujete tako brzo, nego malo pričekajte nek se igra ohladi malo, nek se ti nazovi »igrači«, pomuče malo, nek ti »super igrači, razarači« malo mučnu svojom glavom sami, a ne za svaku sitnicu, za svako mjesto gdje zapnu zovu Hacker i pitaju: »Jooooooj, opala mi je duda ispod ormara, a nemrem je izvaditi. Hackerovci pomozite!«

A ako tom »supertalentu« za igre velim da skopira file iz jednog u drugi direktorij, onda me blijedo gleda, a ako mu disketa ostane u floppyju, onda će me panično nazvati i reći mi da mu kompjutor kod startanja javlja neku grešku, neku poruku: »no system disk...« ili tak nekaj. Zato Vas molim, Vas kao najprodavaniji i najčitaniji časopis za igre da i dalje objavljujete kvalitetne recenzije igara, ali i da zaštite nas malo starije hackere i prave igrače od ove nadolazeće klinčurije koja ne razlikuje DOS od Windowsa, jer je to njima svejedno, glavno da su šifre.

Unaprijed zahvalan

Daniel Pošta

P.S.

Nadam se da nećete prebrzo istrčati s rješenjima Fallouta 2, Grim Fandanga ili Rage of Magesa, zajedno s mapama, a koje trenutno naporno i mukotrpno pokušavam privesti kraju, prije nego neki nadobudni klinac nađe šifre.

▲ **Griješiti nikada nije bilo tako slatko. Elexis Sinclair iz Sina otkriva svoje adute čitateljima Hackera na stranici 52**

ŠTO ZNAČI HACKER?

Alo svim Hackerima! Prvo vas molim nemojte mi pismo staviti za provalu mjeseca. Mene zanima po čemu vam je časopis dobio ime. Čuo sam da hacker znači netko tko se ubaci u tuđe računalo pa mu nešto »pobrka«.

Pozdrav od Ante

Evo, pismo ti nismo stavili za provalu mjeseca - kao što si nas i zamolio. Što se tiče značenja pojma »hacker«, danas ta riječ ima negativne konotacije s obzirom da se povezuje s ljudima koji koriste svoje poznavanje računala da bi neovlašteno upali u računalske sustave i uništili ili pokrali podatke. Međutim, izvorno značenje pojma je upravo suprotno - u danima kada je još informatika bila u svojim začecima, »hacker« je označavao osobu čije poznavanje računala nadilazi prosječne okvire »vikend« korisnika tj. riječ je o »power user« korisniku koji poznaje sve tajne i prečice svog računala i njegovog operacijskog sustava. S vremenom su neki od ovih korisnika počeli koristiti svoje iznimno znanje za upade na tuđa računala, i od tada pojam »hacker« dobiva negativni predznak. Što se tiče imena našeg časopisa, riječ »hacker« nam je zvučala vrlo izravno i moćno, s velikim vizualnim potencijalom, te smo tako časopisu dali ime, a pri tome nam je na umu bila jedino pozitivna definicija pojma »hacker« - uostalom, jedno od prvih svetih internih pravila ove redakcije je »uvijek pružati našim čitateljima informaciju više«.

"Želim čestitati Damiru Rukavini na opisu Starcrafta (i drugih igara) jer sam jedan od onih malobrojnih koji misle da je Starcraft bezveze. Warcraft II lives forever!"

Josip Šešo

Ja bih Starcraftu dao 70% ili manje jer više i ne zaslužuje. Bravo Damire, samo nemoj tako pisati o Tiberium Sunu :)

Sven Štubljar

GDJE SU MISIJE SECRET OPS-a?

Zdravo

Ovdje Adnan iz Olova blizu Sarajeva. Za časopis stvarno nemam nikakvih primjedbi jer je stvarno cool - posebno me oduševio vaš posljednji broj na čijem CD-u je bila igra Wing Commander: SecretOps sa jednom misijom. Napomenuli ste da se na stranicama www.secretops.com može downloadati dodatne misije, što sam probao napraviti, ali mi piše »it is unaviliabe to download«. Molim vas da mi ako ikako možete pošaljete dodatne misije na moj mail ili da mi kažete site na kojem se mogu downloadati. Nadam se da ćete mi ispuniti ovu želju jer vi ste jedini časopis s kojim se igra! Puno sreće u daljnjem radu vam želi

Adnan

Nažalost, dodatne misije više nisu raspoložive za downloadanje s Origineovog sitea jer je tvrtka igru i misije plasirala besplatno na Internet samo na OGRANIČENO VRIJEME koje je očigledno isteklo. Misije nećeš naći ni na jednom drugom siteu za downloadanje jer je Origin svima (pa tako i Hackeru) dao prava za distribuciju samo osnovne jezgre igre i prve misije, što smo mi i objavili na CD-u, čime su željeli potaknuti ljude da posjete njihov site i skinu dodatne misije. Iako smo kontaktirali Origin u nekoliko navrata radi dogovora o distribuciji ostalih misija na našem CD-u, tvrtka je (na žalost) čvrsto ostala pri svojoj odluci da nikome ne da prava za njihovu distribuciju.

ŽELIM MANAGERE!

Zdravo,

Zaista nemam nikakvih primjedaba na novi izgled Hackera ali imam na recenzije. Čitam Hacker od kad je počeo dolaziti u Bosnu i otad niste bili u stanju da recenzirate neki od managera. U Sarajevu su to najpopularnije igre, a vjerujem da je tako i širom Hrvatske pa onda zar ne bi mogli bar Football Manager 99?

Haris Huremović



Harisa će razveseliti recenzija novog FA Premiere Managera 99

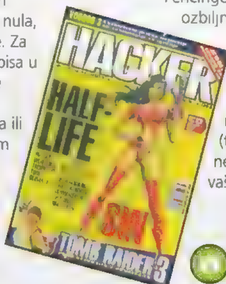
Sve ovisi o ostalim naslovima koji se pojave na tržištu, a mora se priznati da u posljednje vrijeme, ruku na srce, baš i nije bilo nekih poznatih managera. No, ako pozornije prolistaš ovaj broj, razveselit će te recenzija novog FA Premiere Managera 99. Živjeli!

MRZIM HACKER

Draga »djeco« iz Hackera!

Vidim da ste primjetili kako svi »pravi« informatički časopisi imaju tvrdi uvez pa ste i vi počeli upijati njihove ideje. Kako se samo usuđujete nazivati sebe jednim od najboljih časopisa. Vi ste nula, potpuno smeće. Za razliku od časopisa u kojima se može nešto pročitati (poput PC Chipa ili BUG-a), u vašem tzv. časopisu nema ništa. Moje mišljenje o vašem časopisu je nikakvo. Nemam riječi. Vi ste samo hrpa djece koja se voli igrati. Ako niste primijetili taj vaš časopis je »visok« 0.5 cm. Jedino što se može donekle pročitati je rubrika hardware u kojoj Patrik Pencinger jedini shvaća svoj posao ozbiljno! Još jednom ću napisati kako vam je časopis najgori koji sam ja dosad vidjela. I, na kraju doviđenja dok se malo ne uozbiljite (također malo ostarite) i nešto napravite od tog vašeg časopisa.

Diana iz Rijeke



Zahvaljujući Diani znamo da je Hacker debeo pola centimetra

Draga Diana,

Istina je - mi smo stvarno hrpa djece (preciznije, odraslih ljudi koji se još uvijek osjećaju kao djeca) koja se itekako vole igrati! Da nije tako, onda ne bismo radili časopis za igre nego časopis za ozbiljnu informatiku poput PC Chipa ili BUG-a. Mogu li ti skrenuti pozornost da je Hacker časopis za informatičke igre i zabavu i da nema nikakvog smisla uspoređivati ga s PC Chipom ili BUG-om, koji imaju dijametralno suprotnu orijentaciju i publiku. I na kraju, ne mogu ne primjetiti da si baš ti, štovana čitateljice, unatoč količini žuči koju si iznijela u svom pismu, zapravo jedan od Hackerovih najpozornijih i najvjernijih čitatelja - samo se zapitaj koliki je postotak naših čitatelja koji znaju odgovor na pitanje »Koliko je Hacker debeo«.

"Smatram da je NFS 3 smeće!!!"

Darko Savić

PROVALA MJESECA

DAJTE MI MP3-a!

Drago uredništvo

Molim vas da me razumijete. Molim Vas ko boga da mi pošaljete ove pjesme: Eagle Eye Chery: Save Tonight, Michael Pras feat.Ol Dirty Bastard&Mya: Ghetto Superstar, Puff Daddy: Come With Me u WAV, MP3 ili RA zapisu. Znam da je želja čudna, ali pretražio sam cijeli Web i nisam mogao naći mjesta na kojima bih skinuo ove pjesme.

Anton Kordić

Naravno da ti ne možemo ispuniti želju jer pjesme, baš kao i računalni softver, podliježu autorskim pravima i, za tvoju informaciju, potpuno je nezakonito putem Interneta ili bilo kako drugačije raspačavati i dilati pjesme koje su vlasništvo izdavača/kompozitora. Iako je MP3 zapis postao vrlo popularan za prenošenje cijelih skladbi u kakvoći koja je gotovo istovjetna zapisu na CD-u preko Interneta te iako na Internetu postoji gomila »crnih« siteova na kojima se nalazi brdo i brdo kompozicija, riječ je o teškom kršenju intelektualnih prava koje podliježe strogim kaznama koje su, vjeruj mi, na svojoj koži itekako iskusili neki od ljudi koji potajno održavaju spomenute siteove. Da zaključim, bojim se da ćemo te morati razočarati jer ne želimo poticati piratstvo niti sudjelovati u njemu.



Dodatne misije za VS: Secret Ops se nažalost više ne mogu downloadati s Origineovog sitea, jer je istekao pokusni period.

BLACK&WHITE

U golemom svijetu računalne zabave uvijek postoji dovoljno mjesta za nove, dobre i loše inovacije. A kad je o inovacijama riječ, jedno ime nikako ne smijemo zaobići. Peter Molyneux je kreator najblistavijih naslova ikad viđenih na našim malim računalima, a njegov je najnoviji projekt igra u čijoj vizualnoj ljepoti i sami možete uživati na stranicama našeg časopisa.

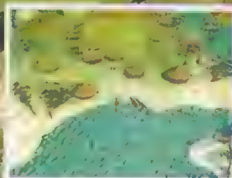




Za opisivanje kvalitete i detaljnosti Black&Whiteovog savršenog 3D grafičkog enginea su sve riječi suvišne, ovakav napredak na polju računalne grafike definitivno nismo očekivali prije godinu dana.



Zahvaljujući novim dosezima moderne tehnologije, a ponajviše novijim 3D video karticama, ovakve fantastične slike postat će uobičajan dio svakidašnjeg života većine ljubitelja računalne zabave.



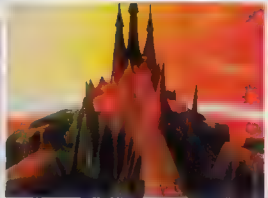
Varijabilan pogled na svijet koji ovisi o vašim željama još je jedno od vrlo dobrih rješenja u Molyneuxovom novom projektu.

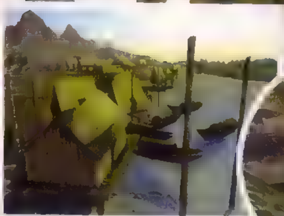


Ostali vizualni efekti, kao colored lightning, najuočljiviji su u brojnim, vrlo atmosferično izvedenim spellovima koji će na najbolji mogući način znati iskoristiti vašu novu, u vrijeme izlaska ove igre upravo kupljenu Voodo 3 karticu (o kojoj nešto više možete saznati u Patrikovoj opširnoj najavi novog čuda 3D tehnologije).



Morphiranje objekata izvedeno u realnom vremenu i punoj 3D grafici jedan je od najinovativnijih elemenata u Black&Whiteu, posebice je dobro iskorišteno za izmjenu izgleda terena koji vas okružuje ovisno o vašem ponašanju tijekom igre.







Spretnost i umijeće Lionheadovih dizajnera pokazano je u svakom djeliću Black&Whitea. Ipak, najveće im se priznanje mora odati za izradu savršeno autentičnih replika drevnih arhitektura koje su sastavni dio ove igre.

NOVOSTI

UVODNIK



PC INFO

Tiberian Sun je, nažalost, jedan od naslova koji neće ugledati svjetlost dana ove godine.



Uređuje i piše
Damir Đurović

PSX INFO

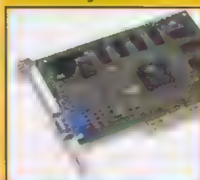
PlayStation je za ovaj Božić podigao dosad najveću medijsku prašinu!



Uređuje i piše
Kristijan Žibreg

TECH INFO

Čini se da slijedi još žešća borba među proizvođačima ubrzivačkih kartica za 3D grafiku.



Uređuje i piše
Patrik Pencinger

NAJAVE

Uspjeli smo saznati više detalja o nedavno najavljenom Quakeu 3: Arena.



Uređuje
Damir Đurović

VULCAN SOFTWARE ZATVORIO VRATA AMIGI

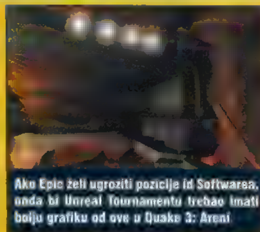
Došlo je vrijeme da se oprostimo od Prijateljice. Naime, dugo odgađana, a ipak neizbježna propast Amiginog tržišta softvera ipak se dogodila. Jedan od posljednjih, najustrajnijih i najvjernijih izdavača računalnih igara i ostalog softvera za Amigu, fanatični Vulcan Software, ipak je odlučio prekinuti daljnju proizvodnju. Kao što i sami kažu, to nije njihov hir, nego odluka do koje je jednostavno moralo doći kad-tad zbog slabe financijske moći Amiginog tržišta. Ipak, Vulcan namjerava nastaviti pružati izdavačke usluge šačici preostalih razvojnih studija posvećenih proizvodnji softvera za Amiga računala dokle god budu u mogućnosti na ovo malo tržište plasirati proizvode barem u malim, ograničenim količinama. Umjesto Amige, ovaj se izdavač kani baviti proizvodnjom i izdavanjem naslova za PC i PSX, a trenutačno je u razvoju nekoliko PSX naslova. Ovakvi potezi tvrtki donedavno orijentiranih isključivo na Amigino tržište naknadno opravdavaju naš potez izbacivanja Amige iz ovog časopisa, a potez Vulcan Softwarea je još jedan dokaz tvrdnji da je možda ipak kucnuo čas da Prijateljici konačno kažete zbogom?

TOP LJESTVICA
NAJOČEKIVANIJIH IGARA

1. **Quake 3: Arena** (id Software/Activision)
2. **Sim City 3000** (Maxis/EA)
3. **Alpha Centauri** (Firaxis/EA)
4. **Black&White** (Lionhead/EA)
5. **Command&Conquer: Tiberian Sun** (Westwood Studios/EA)
6. **Dungeon Keeper 2** (Bullfrog/EA)
7. **X-Wing Alliance** (Lucas Arts/Totally Games)
8. **Duke Nukem Forever** (3D Realms/GT Interactive)
9. **Age of Empires 2** (Ensamble Studios/Microsoft)
10. **Galleon** (Mucky Foot/Eidos Interactive)

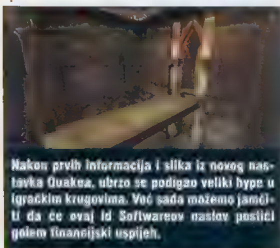
UNREAL ARENA

Podastrijevanjem financijskog izvješća Epic Megagamesa, procurila je i glasina da Epic radi na igri pod imenom Unreal Tournament. Igračka je zajednica odmah burno reagirala pomislivši da je najvjerojatnije riječ o hibridnom nastavku Unreala namijenjenom samo multiplayer igranju, tj. Epicovoj igri koja bi trebala predstavljati izravnu konkurenciju id Softwareovom Quake 3: Areni, također predviđenom za multiplayer igru.



Ako Epic želi ugroziti pozicije id Softwarea, onda bi Unreal Tournamentu trebao imati bolju grafiku od ove u Quake 3: Areni

Upitavši ga o istinitosti ovih tvrdnji, Epicov čovjek za odnose s javnošću, Mark Rein, dao nam je nejasan odgovor obećavši da će službeno priopćenje uslijediti za par tjedana.



Nakon prvih informacija i slika iz novog nastavka Quakea, ubrzo se podigao veliki hype u igračkim krugovima. Već sada možemo jamčiti da će ovaj id Softwareov naslov postići golem financijski uspjeh.

BUG VS. HACKER

Jedna od svjetlijih točki Info sajma kojoj su svjedoci bili i mnogobrojni posjetitelji koji su se u tom trenutku zatekli na štandu Polarisa i Adisona u paviljonu 10a bio je i spontani okršaj BUG-ovaca i Hackerovaca u Need for Speedu 3. Naime, šetkajući sajmom i vrebajući zgodne hostese, Patrik Pencinger je naletio na dio redakcije časopisa BUG s kojom je odmah dogovoren turnir u NFS-u 3. Iako su Patrik, Dario Rakovac, Damir Đurović i Hrvoje Kablar dali sve od sebe, prevagu je odnijelo iskustvo u mrežnoj igri i poznavanje svakog milimetra svake staze NFS-a 3 koju je pokazala ekipa BUG-a u sastavu Miroslav Rosandić, Srđan Roje, Mladen Bobinac i Srđan Roje. Ovaj put priznajemo poraz i obećajemo da ćemo ih zgaziti u uzvratnom susretu :).



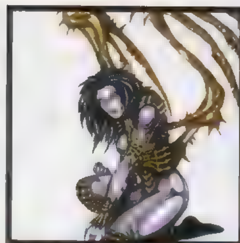
Ovako je izgledao ADI Master Fight na štandu Polarisa i Adisona - turniri su se održavali svakog dana, a "nice touch" je bio i ovaj veliki video zid.



Poslovično ozbiljni dio redakcije BUG-a je ipak odnio pobjedu nad...

...Hackerovim nabrzaka sklepanim timom za NFS 3.

PC INFO



Kako su proizvođači zauzeti izdavanjem blockbuster Božićnih naslova, manje su najavljivali buduće projekte, no unatoč tome Hackerova dežurna njuškala su saznala što se sprema u '99.

UKRATKO

Noviteti iz Bullfroga

U podužem razgovoru putem Interneta s dobrim dijelom Bullfrogovog tima koji je radio na razvoju Populousa 3 jedan je od članova neslužbeno izjavio da Bullfrog trenutačno radi na još dva projekta. Točnije, nastavak Theme Parka, koji bi se trebao pojaviti u novom 3D ruhu, te igru Indestructibles naslov vezan uz istoimenog superheroja. Čim dobijemo službenu potvrdu o tijeku razvoja dvaju spomenutih naslova, izvijestit ćemo vas na stranicama našeg časopisa.

Svjetska distribucija Dreamcasta odgođena

Sega je nakratko odgodila svjetsku distribuciju svoje konzole nove generacije Dreamcast. Prema novim informacijama iz marketinškog odjela te megakorporacije, Dreamcast bi se na europskom i američkom tržištu trebao pojaviti ujesen 1999. godine zajedno s desetak primamljivih naslova koji bi do tada trebali već biti završeni. Inače, svoje prvo stupanje na scenu industrije interaktivne zabave Dreamcast bi trebao doživjeti u Japanu tijekom ove zime.

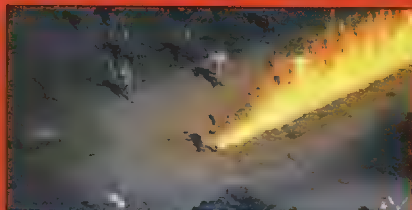




CENDANT NA RASPRODAJI

Veliki izdavač kani prodati svoje softverske kuće

V[illegible]

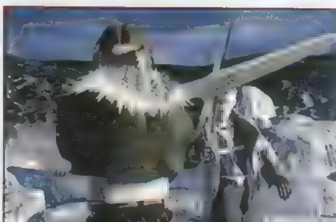


Hoće li ionako već odgođeni Diablo 2 zbog korporacijski previranja u Cendantu ponovno proklizati na neki novi datum izlaska!?

FINALY FANTASY NA VELIKOM EKRANU

Squareov će megahit uskoro zaživjeti na filmskom platnu

Najprodavaniji serijal svih vremena čiji se sedmi nastavak prodao u nekih šest, ili čak i više, milijuna primjeraka zablistat će i na velikim kino platnima u bliskoj budućnosti. Naravno, riječ je o proslavljenom *Final Fantasy* serijalu japanskog Square Softwarea koji je upravo s Comlubia Picturesom potpisao ugovor o stvaranju i pravima na distribuciju animiranoga filma utemeljenog na spomenutom serijalu. Kompletna će animacija likova biti izvedena pomoću računalne tehnologije, čime će se još više nastojati zadržati posebna anime atmosfera kojom odišu sve dosadašnje *Final Fantasy* igre. Ipak, nemojte se unaprijed veseliti - završetak filma i njegova konačna distribucija očekuje se tek početkom novog tisućljeća, negdje 2001. godine.



Nakon velikog uspjeha sedmog nastavka i osmog pred vratima, logično je da Square mnogo očekuje od crtanog filma utemeljenog na njegovom karakterističnom Final Fantasy serijalu.



Novi vodič po galaksiji...

Tvrtka Digital Village objavila je da je sklopila ugovor s Octagonom o razvoju nove igre utemeljene na dobro poznatom i u našem časopisu već nekoliko puta spominjanom romanu Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Ovaj bi naslov svjetlo dana trebao ugledati tek 2000. godine.

RENESANSA IZ WARD SIX ENTERTAINMENTA

Pridošlica u među 3D enginima nove generacije

Kokurencija i kvaliteta u zgusnutim redovima 3D grafičkih enginea nove generacije raste danomice, a velikoj i sretnoj obitelji proizvođača koji se upravo time bave pridružio se i slabo poznati Ward Six Entertainment svojim *Renessaince* engineom na kojem se već duže vrijeme užurbano radi, a konačno je trud njegovih programera pokazao i rezultate. Po onome što smo vidjeli, spomenuti engine doista mnogo obećaje no pitanje je koliko će se uspješno moći nositi s velikim nadolazećim suparnicima, titanima poput Quakea 3: Arene i njegovog enginea ili pak potpuno novog 3D Realmsovog portal enginea koji će doživjeti premijeru u igri Prey. Bilo kako bilo, ljudima iz Ward Sixa će dobro doći iskustvo stečeno na razvoju njihovog najnovijeg naslova - 3D akcije Dawn on Darkness, koja je ujedno i total conversion Quakea 2. Ward Sixu želimo mnogo sreće u daljnjem dovršavanju ovog potencijalno jakog grafičkog enginea.



Već prve slike iz Renessaince enginea predočit će nam njegovu kvalitetu koja bi s vremenom trebala doseći zavidnu razinu.

stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...stop the press...

Starcrafta nikad dosta

U vrijeme izlaska ovoga broja na hladne ulice vašeg grada trebao bi u prodaji biti i prvi u nizu povećih expansiona za Starcraft. Njegovo je ime Retribution, a odlikuje se opsežnošću priče koja obuhvaća tridesetak misija raspoređenih u tri campaigna za sve tri poznate rase iz Starcrafta.



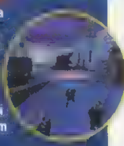
Nedugo po izlasku Wizard Worksovog Retributiona pojavit će se trenutačno najočekivaniji i Blizzardov jedini razvijani add-on za Starcraft - Starcraft: Brood War.

Grand Prix 3 u razvoju?

Prema zasada neprovjerenim glasinama i informacijama, Microprose radi na trećem nastavku popularnog Grand Prix serijala. Ako je vjerovati našim izvorima, više detalja o ovom naslovu bit će dostupno početkom zime.

Još bodova za Unreal

Navy Seals, igra Yosemite Entertainmenta spomenuta u novostima prošlog broja je, suprotno očekivanjima, postala još jedan u podužem nizu naslova u pripremi koji će rabiti licencirani Unreal engine. Koliko je to dobro ili loše, prosudite sami. Inače, Yosemite Entertainment kani dobivenu licencu uporabiti u nekim svojim još nenajavljenim 3D projektima.



Po broju licenci otkupljenih za Unreal, tj. za njegov engine Epic Megagames je odavno prestigao id Software i njihov Quake 2.

POVRATAK CHRIS ROBERTSA

Robertsov Digital Anvil izdavat će svoje naslove pod okriljem vodećeg tržišnog monopoliste Microsofta

Nakon kraće stanke i odlaska iz Origina, otac Wing Commander serijala Chris Roberts vratit će se na scenu u velikom stilu. Naime, njegova tvrtka Digital Anvil, osnovana koncem 1977., već duže vrijeme radi pod okriljem Microsofta koji je potajice ulagao značajna financijska sredstva u ovu potencijalno jaku tvrtku u budućnosti. Mnogi će se od vas vjerojatno zapitati čime se uopće za to vrijeme Digital Anvil bavio!? Odgovor će na to pitanje biti svakako zadovoljavajući - Anvilovi razvojni timovi su radili čak na tri naslova čije pojavljivanje možemo očekivati dogodine. Iako razvijani u istoj tvrtki, žanrovski se prilično razlikuju: dok su prva dva, *Conquest* i *Loose Cannon*, dizajnirani na slobodniji i interaktivniji način, kao mješavina nekoliko žanrova, treći, *Starlancer*, ipak se vratio korijenima Robertsovih igara te je stoga osmišljen kao svemirska pucačina popraćena interaktivnim video filmom - nešto slično ste već mogli vidjeti u posljednjoj, četvrtoj, Chris Roberstovoj verziji Wing Commandera. Prvi od spomenutih naslova će svjetlo dana ugledati najranije na proljeće, dakako, moguća su i odgađanja. Više o spomenutim igrama čitat ćete već u sljedećem broju.



CIH VIRUS EPIDEMIJA

Zbog čega 26. u mjesecu može biti koban dan za vaše računalo!?

Electronic Arts je nakon brojnih optužbi i upita o pojavljivanju *CIH* virusa u svojim novijim igrama opovrgnuo tu tvrdnju ali je proveo malo istaživanje ne bi li otkrio o čemu je riječ. Rezultat je ubrzo postao vidljiv; naime, posljednjih mjeseci došlo je do strahovitog širenja opasnog *CIH* virusa nastalog sredinom godine u području istočne Azije, karakterističanog po tome što se aktivira svakog 26.-og u mjesecu nastojeći na taj dan izbrisati vaš flash BIOS, što automatski za sobom povlači nemogućnost ponovnog paljenja računala bez zamjenjivanja/popravljanja ispražnjenog BIOS-a. Inače, virus se vrlo lagano može pronaći i otkloniti većinom novijih antivirusnih programa koje možete pronaći i na nekom od prijašnjih HackCD-ova ili preko Intereneta na nekom od većih servera kao što je **www.download.com**

UKRATKO

Internet Explorer 5.0 beta 2

Microsoft je javnosti učinio dostupnom svoju novu beta 2 verziju najraširenijeg svjetskog internet pretraživača, Internet Explorera, u inačici 5.0. Kolike promjene donosi tom inačicom najbolje provjerite sami downlodavši spomenuti program sa službenih Microsoftovih stranica na www.microsoft.com

ODGOĐENI NASLOVI

Ni pred sam kraj godine, marketinški najačem kvartalu u industriji računalne zabave, broj odgođenih naslova nije se znatno smanjio

Tiberian Sun (Westwood)	zima 1998./prva polovica 1999.
Avaris (Bifrost Creations)	tijekom 1999./zaustavljen
Messiah (Xatrix Entertainment)	zima 1998./proljeće 1999.
Starcraft: Brood War (Blizzard)	kraj 1998./početak 1998.



Kao što je i bilo za očekivati, zbog prelaska Westwooda u ruke Electronic Artsa, bit ćemo prisiljeni strpiti se još malo do izlaska novog nastavka Comand&Conquer serijala.

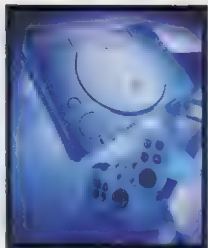


Ni naslovi izuzmno zanimljivih i inovativnih konceptualnih rješenja nisu se uspjeli oduprijeti odgađanju njihova izlaženja, jedan od njih je i Xatrixov kontroverzni Messiah.

LARA u Hrvatskoj

[illegible]

PSX INFO



Većina je igara o kojima smo vas izvijestili u ovoj rubici u posljednja dva broja stigla na tržište, no izdavači se trude nadmašiti sami sebe i u devedesetdevetoj. Na koje igre treba obratiti pozornost u siječnju i veljači?

R4: Ridge Racer Type 4

BOLJI OD GRAN TOURISMA?

Nakon odličnog Gran Tourisma, kojim je Sony jednostavno pomeo sve autosimulacije (nije ni čudo s obzirom da je riječ o igri koja je u razvoju bila pune tri godine), konzolaški div Namco je odlučio ugrabiti dio tržišta svojim trećim nastavkom Ridge Racera kompliciranog imena R4: Ridge Racer Type 4. U R4 vas očekuje 300-tinjak raznolikih automobila i 8 staza, no najveća će novost biti znatno poboljšana fizika vožnje u odnosu na prva dva nastavka s tipično arkadaškim ugođajem lišenim realizma (mada je za ljubitelje lake vožnje ostavljen i arkadni mod). Donekle kopirajući Gran Tourismo, R4 donosi Real Racing Roots '99 mod vožnje u kojem igrač vodi svoj tim kroz niz utrka zarađujući lovu i kupujući bolja vozila. I dok je upitno hoće li R4 simulacijskim karakteristikama uspjeti nadmašiti Gran Tourismo, grafički izgleda bolje od njega zbog ljepših lightning i enviroment efekata. Zanimljivo je da će R4 podržavati Namcoov kontroler JogCon force feedback volan koji će se na tržištu pojaviti kad i igra. Japanci u ovoj igri uživaju još od 3. prosinca, a američka se i europska premijera očekuju u skoroj budućnosti

Više od 300 raznolikih automobila i 8 staza...

...te grafički engine bolji od onoga u Gran Tourismu - to je R4!

Shao Lin

BEAT'EM UP I RPG

THQ, proizvođač poznat po simulacijama hrvanja, pecanja i kuglanja, baca se i u ključalo tržište beat'em upova svojim novim proizvodom - Shao Linom. No, za razliku od ostalih tučnjava, ova ima naglasak na multiplayeru jer se na ekranu mogu istodobno boriti četiri borca (za što će vam biti potreban multitap) i kombinacijom RPG elemenata. Tvorci Shao Lina su u igru ubacili šest bitno različitih istočnjačkih borbenih vještina, a za umjetnički dojam se pobrinuo Hirotoshi Sano (navodno poznat po radu na Gundamu 0083, Bounty Dogu i Nazcai) čija bi se sklonost detaljima i perfekcionizmu itekako trebala ogledati u konačnom "look'n'feelu" gotovog proizvoda - od odjeće i frizure boraca do dizajna kineskih hramova, gradova, planina i pećina. Što se tiče RPG strane, ideja je da se igraču u posebnom modu igre kroz niz borbi i jednostavnijih odluka pruži mogućnost usavršavanja pojedinih osobina njegova lika koji će se tako ojačan vratiti u arenu. Naravno, tako usavršene borce ćete moći snimiti na memorijsku karticu, odnijeti je kod frenda i namlatiti ga likom koji ste usavršavali danima. Predviđamo da bi Shao Lin uistinu mogao požnjeti golem uspjeh kojemu ćemo možda biti svjedoci u veljači sljedeće godine, kada igra izlazi na tržište

Tabačina i RPG u jednom, i to još sa 4 igrača istodobno. Što biste još uopće mogli poželjeti? Naravno, multitap.

Shogun Assassin

KAO TEN CHU

Nakon Activisionovog TenChua nastala je prava pomama za igrama samurajske tematike. Konami će Shogun Assassinom pomaknuti granice ovog žanra ponudivši i neke nove koncepte - u ovoj igri možete biti swordsman koji žudi za osvetom radi toga što je netko oskrnavio grob njegovih roditelja ili ženska koja kao član Shogunove tajne policije istražuje "tajanstvene događaje u lokalnom mjestu". Svaki lik ima svoju kompleksnu priču, što nameće usporedbu s Resident Evileom od čijeg koncepta i inače Shogun Assassing dosta posuđuje. I vizualno mu igra nalikuje jer uporabljuje velike i detaljne poligonalne likove koji se kreću prekrasnim prerenderiranim pozadinama. Konami ne namjerava ništa prepustiti slučaju, igra obiluje neprijateljima i zagonetkama koje treba riješiti jer je ovo, prije svega, avanturistična igra u kojoj samo nasilje neće mnogo pomoći. Pa ipak, na raspolaganju vam je oko 50-ak poteza, a ni na krvi se nije štedjelo (navodno će je biti više nego u TenChuu). Kako sada stvari stoje, Shogun Assassin se neće pojaviti prije proljeća 1999. koja će, kako se čini, biti itekako u znaku PlayStationa

Krvi će, navodno, biti više nego u TenChuu



Igra obiluje intrigantnim zagonetkama...

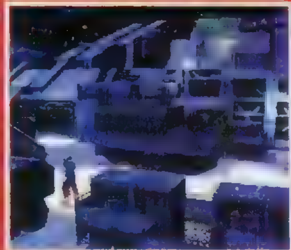
...i interesantnom galerijom likova.



Metal Gear Solid

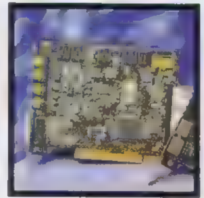
KONAČNO JE TU!

[illegible]



[illegible]

TECH INFO



CreativeLabs na prepad osvaja tržište zabavnog hardvera, a 3Dfx se nada sa Voodoo 3 čipovima vratiti poljuljano povjerenje tržišta. U svijetu igraćeg hardvera, dakle, sve po starom...

MICROSOFT I HARDVER

Microsoft se nakon mamutskog uspjeha na softverskom tržištu ušao i na hardversko. Od samog se početka trudi održati kvalitetu proizvedenog hardvera na visini, što mu i uspijeva. Posebno su poznati i hvaljeni Microsoftovi miševi i ergonomske tipkovnice. Naravno, ne smijemo zaboraviti superkvalitetne (i superskupe) Force Feedback joysticke. Osim spomenutog, nedavno je veliki M na tržište izbacio novi set zvučnika (Digital Sound System 80) i bežični telefon koji postaje moćno komunikacijsko "oružje" u sprezi sa osobnim računalom. Upravo je dotični zvučnički sustav pobudio naše najveće zanimanje. Naime, za uporabu ovih zvučnika nije vam potrebna zvučna kartica! Windows 98 emuliraju zvučnui karticu i digitalni zvuk šibaju ravno u zvučnike koji na sebi imaju D/A (digital-to analogni) pretvarač. Osim što na taj način štedite novac, dobijate i veću kvalitetu zvuka zbog toga jer nema degradacije analognog zvučnog signala u kabelu koji povezuje računalo i zvučnike. Riječ je o sub-sat kombinaciji (subwoofer i dva satelita) koju na računalo spajate preko USB porta. Dva 16W snažna satelita i 44 W niskotonac izmješat će dovoljno zraka i primjetno pronaći i veću sobu! Zgodne mogućnosti nudi vam i DSP čip - jeku, reverb, ekvilizaciju... Naravno, podržano je uporaba zvučnika uz klasičnu zvučnu karticu.





ATI Rage Theater



ATI, po prodaji jedan od vodećih svjetskih proizvođača grafičkih čipova, najavio je svoj najnoviji proizvod - Ati Rage Theater, prvi integrirani video encode/decode čip, što otprilike znači da u stvarnom vremenu može komprimirati i dekomprimirati video signal. Dvije su mu osnovne funkcije. Prva je iznimno kvalitetan TV izlaz podržane rezolucije do 800x600, dodatno poboljšan digitalnom redukcijom šuma. Druga je komprimiranje videosignala u stvarnom vremenu u MPEG standard. Nažalost, dobiveno tiskovno izvješće bilo je prilično šturo, ali istražujući malo, zaključili smo da je riječ o MPEG-I standardu približno VHS kvalitete, rezolucije oko 320x240. Da bi slika i slova ostali oštri, brinu se posebni sklopovi koji konstantno podešavaju oštrinu stvarajući tako iluziju veće kvalitete, gotovo DVD. Ovi će filteri do izražaja doći i u videotelefoniji, gdje će iz videosignala mizerne kvalitete hardevrskim trikovima postići veliku i tečnu sliku. Pošto će ovaj čip pretvoriti vaše računalo u moćnu stanicu za videomontažu uz minimalni trošak, ATI se morao osigurati od eventualnih zakonskih problema vezanih uz nedopušteno repliciranje videomaterijala. Upravo zato čip podržava Macrovision 7.01, iznimno naprednu analognu zaštitu od presnimavanja. Kad je o dekodiranju videa riječ, naravno, u pitanju je MPEG-II koji nalazimo na DVD-u. Ovaj novi čip ugrađivat će se u nove kartice temeljene na Ati Rage 128 čipu, no kompatibilan je i sa Ati Rage PRO. Proizvodnja ovog na papiru odličnog čipa počinje dogodine. Cijena će biti 18 dolara po čipu na 10000 komada.



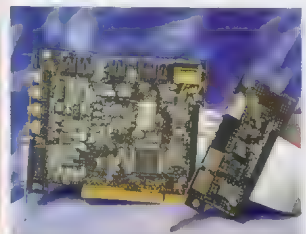
GRANDMASTER B AKA BRIAN HOOK

Koji je to vrag? Mnogi će se sjetiti potomka Ala Bundyja iz popularne tv serije Bračne vode. Ne, nije riječ o njemu, nego o jednom od najboljih svjetskih programera i velikom prijatelju internet zajednice igrača. Siguran sam da je većina vas upoznata s njegovim radom za Id Software, gdje je rame uz rame sa John Carmackom programirao neke od najvećih FPS igara. Osim što je igrački i programerski freak, on je i hardverski freak, i zna ama baš sve o igračem hardveru u što se možete i sami uvjeriti na . Postavite mu pitanje koje vas zanima i ako je dovoljno inteligentno, GMB će vas i ostatak igračke zajednice Interneta počastiti opširnim i znalačkim odgovorom. Tehnička brija uparena s njegovim veselim karakterom čini mu tekstove zabavnima i lako probavljivima, koliko i informativnima. Pazite, ovdje se obrađuju tehničke, poglavito 3D hardverske, a ne Quakovske teme!



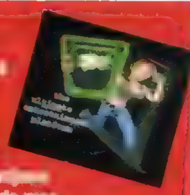
SOUNDBLASTER LIVE! SURROUND

Imate li Soundblaster Live! i AV pojačalo možete iskoristiti sve njegove prednosti, i to bez posebne podrške unutar igara! Stvar je u najnovijim upravljačkim programima koje valja skinuti sa . Pod AV pojačalom mislimo na Dolby Surround (Pro Logic). Dolby Digital i 6ch input pojačala. Za svako od njih postoji specifičan način spajanja kojim se postižu najbolji rezultati. Kako nam vrag nije dao mira, odlučismo tu mogućnost i provjeriti... Spojili smo Soundblaster Live! Value na Pioneerovo Dolby Surround pojačalo na koje je bilo spojeno 5.1 zvučnika (.1 znači da je bio prisutan i subwoofer). Vjerovali ili ne, stvar radi! Svih 6 kanala umiva o nas je zvukom i odličnom prostornom imerzijom. Posjedujete li potrebnu opremu, nikako nemojte zanemariti ovu odličnu mogućnost Live!-a !!



3DFX AVENGER

[illegible]




MULTIMEDIJA
MODEMI


DIAMOND
Monster 3D II
Seeing is Believing!





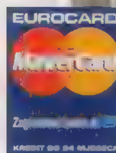



PC-PROJEKT






ER TEH
D.O.O.


EUROCARD
MasterCard


INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Ostarjeli Indy pojavljuje se po tko zna koji put u novim uzbudljivim avanturama. Dok se u filmskom svijetu još uvijek čeka na četvrti nastavak, Lucas Arts je svog virtualnog Harrison Forda ubacio već u peti

NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

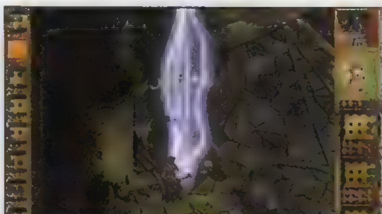
PROIZVOĐAČ	Lucas Arts
IZDAVAČ	Activision
PLATFORME	PC
IZLAZI	Prva četvrtina 1999.

INDYJA već dugo pratimo u njegovim avanturama: u vrlo uspješnom i već legendarnom serijalu od tri filma te izdanku proizašlom iz njega - velikom serijalu od nekoliko desetaka epizoda pod imenom Mladi Indiana Jones. I u svijetu računalne zabave je također bio zastupljen: vidjeli smo ga u dvije slabašne 2D arkadice i u dvije avanture, Last Crusade i Fate of the Atlantis, kojima je ostavio nešto dublji trag u industriji računalne zabave. Kako napreduju radovi na petom nastavku serijala i kojem žanru pripada, saznajte ovdje.

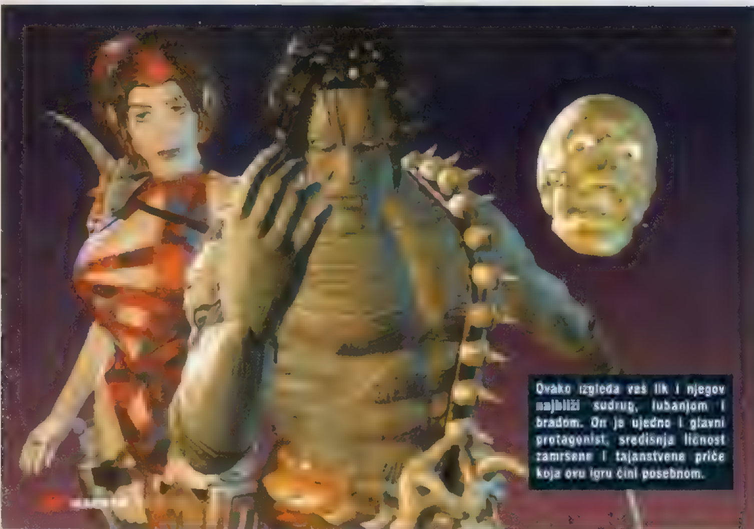
Indiana Jones and the Infernal Machine se od svojih računalnih prethodnika razlikuje gotovo u svemu, a jedino ih povezuje Indyjev lik i, djelomice, sama priča koja se odvija po završetku drugog svjetskog rata. Glavna i na prvi pogled odmah uočljiva razlika između novog Indyja i njegovih predaka je 3D grafičko sučelje koje će ovdje doživjeti svoju premijeru nastojeći obogatiti iskustvo igranja i inače zanimljivih naslova Indiana Jones serijala. Od ostalih novina, spomena je vrijedna unutarnja dinamika igre omogućena 3D engineom, tako ćete sada Indyja moći vidjeti kako trči, skače i tuče se rabeći svoj zaštitni simbol, bič, u grafici visoke rezolucije obogaćene najraznovrsnijim 3D efektima. No kakva bi bila igra posvećena Indiana Jonesu kad ne bi krila vrlo dobru i lijepo isprepletenu priču Radnja započinje 1947., pred sam početak *hlanoga rata*. Želeći ostvariti dominaciju nad svijetom, ruska vlada šalje svoje agente istažiti ruševine drevene građevine Tower of Babel u kojoj se, navodno, duboko zakopan krije stari mistični stroj koji može omogućiti otvaranje interdimenzionalnih vratiju. Aktivira li se ta strašna naprava, Rusi bi mogli cijeli rat okrenuti u svoju korist, a tko zna što bi se onda sa svijetom dogodilo. Naravno, samo jedna osoba može spasiti svijet od katastrofe - svjetski poznati istraživač i arheolog pustolovnog duha Indiana Jones. Da bi Indyjeva nova avantura bila još zanimljivija, razine koje prelazi da bi spriječio pobješnjele Ruse razmještene su po dobro dizajniranim i oživotvorenim egzotičnim lokacijama diljem svijeta. Po svemu sudeći, Indiana Jones and the Infernal Machine postat će još jedna Lucasova igra za pamćenje jer nikad se ne zna, možda je ovo i posljednji računalni naslov u kojem će se Indiana pojaviti (Indy je već ostario i vrijeme mu je da ode u mirovinu i oslobodi mjesta mlađima, predvođenima zasad vrlo uspješnom gospođicom Larom koja bi ipak trebala znati da velika slava kojiput kratko traje, dok će Indiana Jones zasigurno uvijek naći mjesta u srcima pustolovnih duša)

" Indiana Jones nam ponovno dolazi, ali u velikom stilu: tu je 3D grafika, fantastična priča, dinamična akcija - više ne bismo ni mogli poželjeti od virtualnog Harrisona Forda "


Atmosferski efekti su još jedna od pomalo čudnih i bizarnih stvari u Planescape Tormentu.

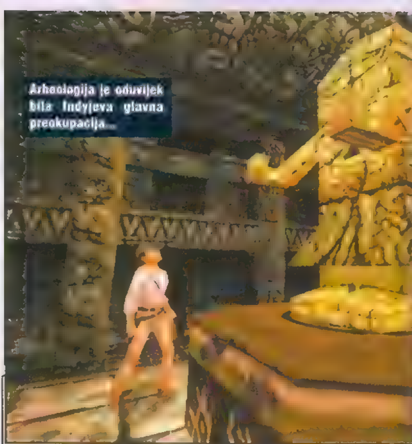

I ponovno spell efekti na djelu. Treba li uopće spominjati koliko su drugačiji od već viđenih u sličnim igrama.


Nemojte očekivati uobičajne, jednostavne neprijatelje viđene u ostalim RPG igrama jer, zapamtite, Planescape je nešto posve drugačije, što se moralo odraziti i na dizajn bića koja ondje prebivaju.

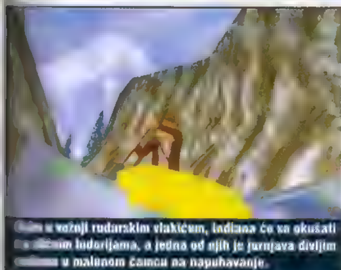

Ovako izgleda vaš lik i njegov najbliži sudrug, lubanjom i bradom. On je ujedno i glavni protagonist, središnja ličnost zamršene i tajanstvene priče koja ovu igru čini posebnom.

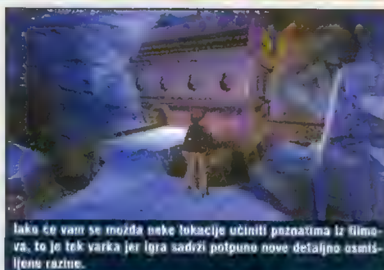

Promjene na Biowareovom Infinity engineu rezultirale su još boljim i naprednijim vizualnim efektima, a najbolji primjer za to su spellovi koji izgledaju spektakularno.


...dostignuća na polju vizualnog izgleda modernih raču... igara omogućili su Lucas Artsu stvoriti Indiana ... onakvim kakvim smo ga oduvijek željeli vidjeti - uvi... dobro raspoloženog i spremnog za akciju.

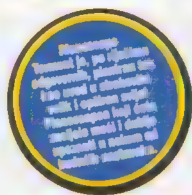

Arheologija je oduvijek bila Indyjeva glavna preokupacija...


...iako mu ni posao strojovođe ne bi loše išao.


... u vožnji rudarskim vlakićem, Indiana će se okušati ... im ludorijama, a jedna od njih je jurnjava divljim ... u malenom čamcu na napuhavanje.


Iako će vam se možda neke lokacije učiniti poznatima iz filmova, to je tek varka jer igra sadrži potpuno nove detaljno osmišljene razine.

PLANESCAPE TORMENT



Dosadio vam je uobičajan način izvođenja brojnih RPG igara gdje se sve svodi na obično ubijanje do besvjesti, dosadile su vam igre poput Diabla, e pa niste jedini - i ljudima iz Interplaya dozlogrdila je takva monotonija stoga će u RPG svijet unijeti neke promjene

...AVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

...ODAC	Black Isle Studios
...AC	Interplay
...FORME	PC
...ZI	Prva polovica 1999.

NE odskačući od tradicije, Black Isle Studios radi na novoj igri pripremanoj po predlošku jednog od već postojećih TSR-ovih AD&D svjetova. Razlika je jedino u tome što je svijet o kojem je riječ Planescape. Za neupućenije: to je iznimno velik, detaljan, ali prije svega kontroverzan svijet u kom prevledava zamršena filozofija, kontroverzni zakoni itd. Jednostavno rečeno, to je svijet gdje bogovi šeću ulicama, gdje su sukobi hordi dobra i zla svakidašnjica koja održava neutralnost snaga u svemiru. Shvatili ste poantu: riječ je o nečem otkačenom, konačno nečem drugačijem od ostalih monotonih naslova RPG žanra.

Tormentov najvažniji dio je njegova zapetljana i tajanstvena priča koja počinje u uzavrelom, bizarnom gradu Sigilu bacivši vas u ulogu "bića" koje je doživjelo amneziju. Zvuči jednostavno, ali nije. Naime, vaš je lik star nekoliko tisuća godina tijekom kojih je bio ubijen već nekoliko stotina puta, što znači da ste i u samoj igri besmrtni. Ipak besmrtnost je tu tek da oteža put do otrkivanja zamršene priče zavijene velom tajne, do totalno iznenađujućeg i prevrtljivog kraja. Pitate se kako vam besmrtnost može otežati taj put? Pa recimo to ovako: kad god budete ubijeni, gubite većinu sjećanja, nastupa amnezija i sve važnije informacije i tragove morate skupljati ispočetka. No da sve to ne bi bilo preteško, pobrinut će se vaš vjerni sudrug - lubanja Morte, koji će vam svojim sarkazmom mnogo puta pomoći da se prisjetite nekih važnijih detalja iz "nekog" od svojih prošlih života. Možda bi otkačena priča i zvučala prihvatljivo da se ne nalazite u bizarnom svijetu Planescapea gdje sve što je inače uobičajno uopće ne vrijedi, gdje su rase koje ga nastanjuju sasvim drugačije i daleko opasnije od "simpatičnih" bića iz nekih vam već poznatih fantasy svijetova, ali ovako. Ipak, prekinimo daljnje opisivanje svijeta jer bismo na to mogli potrošiti desetak stranica, prijeđimo na igraču bitnije činjenice - tehnikalije vezane uz igru Planescape Torment rabi Biowareaov Infinity engine koji bi trebao svoju premijeru doživjeti u Baldur's Gateu. Odabir baš ovog enginea je pao baš stoga što se pokazao najboljim rješenjem vizualno i koncepcijski. Razlika između enginea u Baldur's Gateu i onoga koji će se pojaviti u Tormetnu ipak postoji - potonji je prilagođen većoj detaljnosti svijeta koja se nastoji prikazati dvostrukim uvećavanjem lokacije na kojoj se trenutačno nalazite. Znači, svi likovi i objekti su dvostruko veći od onih u Baldur's Gateu. Sve u svemu, Black Isle se uistinu potrudio stvoriti naslov koji ne nalazimo baš svaki dan na policama mjesnih trgovina, što je za svaku pohvalu.

" Planescape Torment je igra koja će iz korjena promijeniti vaš stav prema neubičajenim naslovima, ali i RPG igrama uopće"

QUAKE 3: ARENA

Prva dva nastavka pokrenula su veliku revoluciju u 3D tehnologiji, od trećeg, nešto drugačije osmišljenog, očekuje se još i više

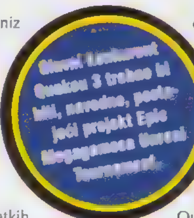
NAJAVLJUJE **Damir Đurović**

INFO

PROIZVOĐAČ	iD Software
IZDAVAČ	Activision
PLATFORME	PC
IZLAZI	Prva polovica 1999.

ZA običnog laika, kojemu na spomen riječi Quake tijelom ne prolaze žmarci, glavna značajka koju bi trebao vidjeti u Areni je vizualna strana za koju bez pretjerivanja možemo reći da je fantastična, savršena, inovativna...

Quake 3 engine je trenutačno najači projekt u industriji računalne zabave (jedini su mu konkurenti u ovom trenutku Prey i najvjerojatnije Unreal Tournament o kojem se zasad vrlo malo zna). Ta značajna prednost pred ostalim 3D pucačinama za sobom svakako povlači niz zanimljivih opcija i elemenata koji će prvi puta biti viđeni u igrama ovog žanra. Vizualno je svakako najizraženija grafička reprodukcija krivulja, što će tijekom igranja omogućiti realističnu reprodukciju izrazito glatkih i zaobljenih površina. Među novijim grafičkim elementima treba izdvojiti unaprijeđenu uporabu colored lighning efekata te skeletnu strukturu za animaciju likova koja će im kretnje učiniti vrlo prirodnima ali i dopustiti igraču da neke od njih prilagodi svojoj osobnosti zahvaljujući jednom od editora koji dolazi uz igru i koje svakako treba istaknuti. Naime, zajedno s igrom ili nedugo po njenom izlasku trebalo bi se pojaviti niz editora koji će vam omogućiti da svoj lik učinite što osobnijim mijenjajući mu fizički izgled lijepljenjem vlastitih tekstura na nj i dodavanjem nekih sitnijih detalja. Rečeno lijepo zvuči ali ipak postoji malen nedostatak u cjelokupnom konceptu Arene, Naime, kao što ste u nekoliko navrata mogli čitati u našem časopisu, Quake 3 je osmišljen kao multiplayer only igra - znači, osnovni je naglasak stavljen na igranje u više igrača putem mreže ili nekim drugim načinom komunikacije među računalima. Singe player dio igre kao takav ne postoji, i njegova hibridna verzija dizajnirana je s ciljem približavanja multiplayer igranju gdje ste vi jedini živući lik koji se sukobljava s nekolicinom ostalih čije upravljanje preuzima iznimno dobro isprogramiran računalni AI. Istina, nekima od vas činjenica da je Arena namijenjena samo mutliplayer igranju neće zasmetati, dapače, još će vas razveseliti, ali postoji i postojat će velik dio ljudi koji radije uživaju u računalnoj zabavi udobno smješteni u fotelje suočavajući se samo s računalnom inteligencijom. Bilo kako bilo, oba su načina igranja u današnje vrijeme iznimno popularna i nijedan ne bi trebalo zanemariti.



"Quake 3: Arena će svoj uspjeh osvariti ubojitom kombinacijom fantastičnih vizualnih efekata i adiktivnošću igranja u bilo kojoj od brojnih multiplayer opcija"

Doduše, ova će malena pogreška u Quakeu 3 sigurno biti zasjenjena brojnim kvalitetama koje će nam id Software i John Carmack ponuditi.



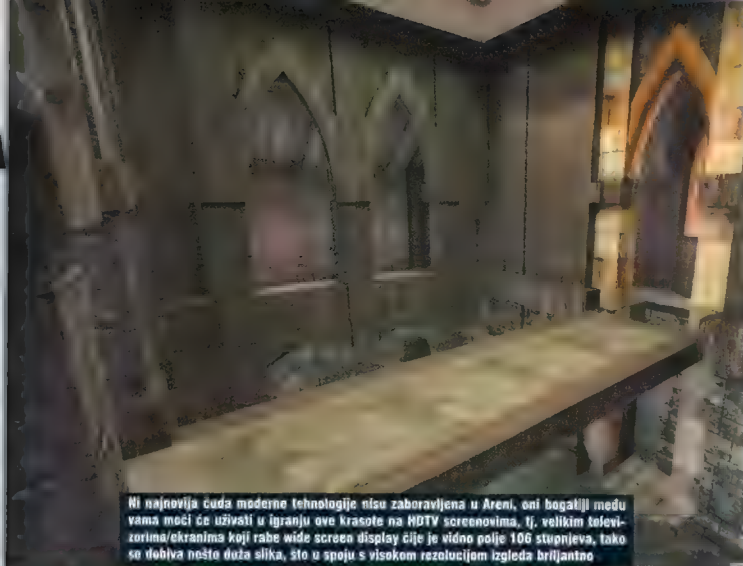
Kao i u FF7, i nastavak obiluje svjetlosnim efektima čarolija pa je borbe najbolje igrati sa sunčanim naočalama na nosu



Razgovori su predefinirani, [illegible] cati na tijek radnje.


Trčanje naokolo u "inidijanskoj povorci" izgleda pomalo smiješno, osobito kada skrećete, a ostali likovi imitiraju vaše pokrete

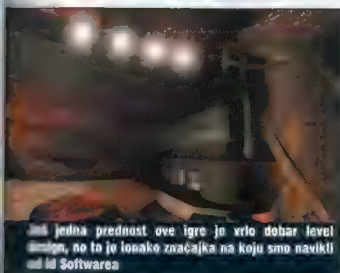

Kamera se još uvijek vrti tijekom borbe, a na kraju zumira onoga tko je zadao posljednji udarac



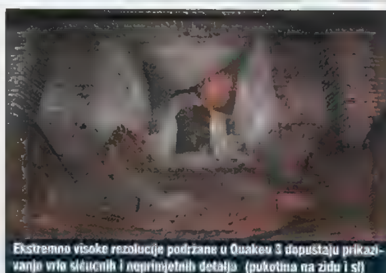
Ni najnovija čuda moderne tehnologije nisu zaboravljena u Areni, oni bogatiji među vama moći će uživati u igranju ove krasote na HDTV screenovima, tj. velikim televizorima/ekranima koji rabe wide screen display čije je vidno polje 106 stupnjeva, tako se dobiva nešto duža slika, što u spoju s visokom rezolucijom izgleda briljantno



Slika govori sama za sebe, ovakvu detaljnost tekstura na likovima nismo često mogli vidjeti



...š jedna prednost ove igre je vrlo dobar level ...ign, no to je ionako značajka na koju smo navikli ...d id Softwarea



Ekstremno visoke rezolucije podržane u Quakeu 3 dopuštaju prikazivanje vrlo sićušnih i neprimjetnih detalja (pukotina na zidu i sl)



Što reći na ovako dobru uporabu obojenih svjetlosnih efekata?

FINAL FANTASY 8

PlayStation NAJAVA

Dugoočekivana osmica ne donosi novosti u stilu i načinu igranja, nego samo usavršeni engine rabljen u popularnoj sedmici

...AVLJUJE **Berislav Jozić**

INFO

...VODAC	Square
...AC	Square
...TFORME	PSX, PC
...AZI	Prvi kvartal 1999

SQARE je, nekoliko mjeseci prije najavljenog izlaska ove igre u Japanu, ponudio igrivi demo iz kojeg su se mogle vidjeti karakteristike dugonajavljivanog Final Fantasyja 8. Odigravši ga, ne znam mogu li reći da se čekanje isplatilo, ali - vrijeme će pokazati.

Mnogi će zapitati odakle takva ...lodušnost i zašto nisam oduševljen ...om koja se tako dugo čekala, a ...dstavlja nastavak jedne od dosad ...prodavanijih igara za Playstation. ...og toga što FF8 ne unosi značajnih ...mjena u, mora se priznati, usp...nu formulu svog prethodnika, a ...e koje se provlače na staroj slavi ...kada mi nisu bile najdraža zabava.

Način igre je u potpunosti isti kao i prije - sa svojim glavnim junakom (sada je to mladić po imenu Squall Leonhart) lutate naokolo, a slijede vas likovi koje ste uspjeli nagovoriti da vam se pridruže. Borbe su također napravljene po istom načelu kao i prije - mješavina realnog vremena i poteza, a tema igre je ovaj put - ljubavna (iako ne sumnjam da će programeri ubaciti i spašavanje svijeta negdje usput).

A sada o promjenama. U avanturističnom dijelu - tj. kretanju i interakciji s likovima - vidljiva je značajna vizualna dorada u odnosu na prošli nastavak. Iako je engine isti, likovi su veći i mnogo detaljnije nacrtani, pokreti su im prirodniji i čitava igra izgleda mnogo "ozbiljnije" (sjetimo se likova - lutkica iz FF7). Razgovori su još uvijek većinom automatski, i tu ne možete mnogo utjecati na tijek igre, dok se promjena u načinu kretanja svodi na to da grupu više ne predstavlja samo vođa, nego su svi članovi vidljivi dok ga slijede po ekranu (pomalo smiješno - kao da se igraju lovice). Podržan je analogni controller pa likovi mogu trčati, hodati i šuljati se - ovisno od toga koliko ste snažno gurnuli palicu.

Iako FF8 još nije izašao, sqaure je već dao naslutiti da je u pripremi i deveti dio serijala

Kao što sam već spomenuo, i engine bitke nije promijenjen, ali je promijenjen sustav bacanja magija - nema više MATERIE i čarolija, sada su tu Guardian Force - napad koji zamjenjuje SUMMONING MATERIA iz FF7, te posebni napadi za oduzimanje magične energije protivnicima pomoću koje ćete poslije bacati svoje čarolije. LIMIT napadi su još tu, iako u promijenenom obliku, a dodan je još jedan oblik interakcije u borbi - ako u trenutku dok vaš lik udara protivnika pritisnete R1, uključit ćete specijalnu osobinu oružja (naravno, ako postoji) i nanijeti više štete - tako Squall može svojim gunbladeom (revolver koji umjesto cijevi ima veeeeliku oštricu) ispaliti metak u trenutku dok reže protivnika sječivom. Popravljena je i pozadinska grafika u bitkama, a likovi ovdje neće nestati kada budu pogođeni, nego će se prirodno srušiti na pod. Bitke su česte, kao i prije, a mogu biti u dva oblika - slučajni susreti sa slabijim protivnicima te predodređene bitke sa specifičnim neprijateljima koje se ne mogu izbjeći. Divovskih animacija, koje su oduševljavale igrače u FF7, ni ovaj puta ne nedostaje. Iako ih u demou ima samo tri (početna, završna i jedna u sredini), vidljivo je da se čak ni najbolje animacija iz sedmice neće moći mjeriti sa ovima. Eh, da su crtići bili ovakvi kada sam ja bio klinac, ne bih se micao od TV-a. Ukupno gledano, FF8 donosi mnogo sitnih poboljšanja, ali ne i velikih skokova u mehanizmu igranja i izgledu igre. Oni kojima se svidio prethodni nastavak, obožavat će i osmicu, alli meni je već pomalo dosta RPG igara japanskog "štiha" i bez prave slobode odlučivanja.


SIN


NEED FOR SPEED 3


STARCRAFT


UNREAL



Najluđi party na 1200 m²

InfoGAMER 98

10. - 14. XI. 1998.

Ako niste bili dio povijesti koja se dešavala na InfoGAMER-u, najluđem partyu za ljubitelje dobre zabave koji se održavao na 1200 m2 paviljona 11D, neka vam bude žao jer je provod bio vrhunski. Što možemo nego upozoriti vas da ne ponovite istu grešku i pozvati vas na InfoGAMER '99. Do tada pogledajte kako je bilo na sajmu iz pera i objektiva našeg novinara Igora Duića.

IZVJEŠTAVA **Igor Duić**

INFO sajam se i ove godine održao na prostorima Zagrebačkog Velesajma i ove je godine ta najveća hrvatska manifestacija informatičkog svijeta privukla brojne znatiželjnike, igrače i poslovne ljude iz svih krajeva Lijepe Naše, ali i iz mnogih europskih država. Posebno je zanimljivo i vruće bilo u paviljonu 11 D, gdje se održavao najveći hrvatski sajam interaktivne zabave INFO GAMER '98.

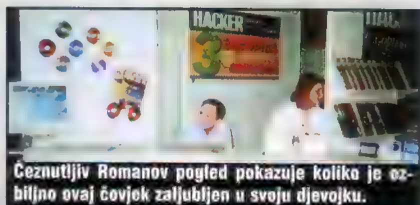
INFO sajam je počeo (i završio), a mi vam donosimo pregled najzanimljivijeg dijela spomenutog happeninga. **InfoGAMER** je odsjeo u paviljonu 11 D, najposjećenijem paviljonu tijekom sajamskih dana. Da bi sve uistinu bilo kako treba, pobrinuli smo se mi i suorganizatori, kao i sponzori, stoga im se još jednom zahvaljujemo.
Svi koji su bili ondje dobro su se zabavili, na više od 150 računala i igraćih konzola mogli su odigrati više od 60 najnovijih naslova sa svjetskih top ljestvica i vidjeti mnoge uslužno-edukativne programe.

Uz radionice i info pultove sponzora koji su predstavili brojne hardverske i softverske novitete te live stage na kojem se stalno nešto događalo, posebnu je pozornost pobudila simulator-formula na kojoj ste mogli voziti NFS 3. Sve u svemu, bilo je odlično - mnogo dobre mjuze, zgodnih hostesa, igranja, zabave, događanja...
Ako ste propustili ovogodišnji **InfoGAMER**, bez brige - za sljedeću godinu najavljujemo još bolji i luđi show.

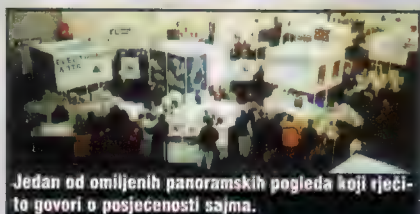
VIDIMO SE NA DOGODINE!


Slika kojoj ne treba komentar. InfoGAMER je bio apsolutno najzanimljiviji dio INFO sajma. Zabave, nagrada, igara, zgodnih djevojaka... nije nedostajalo. Ako niste bili s nama ove godine, pozivamo vas da nam dođete sljedeće.


Apple je na InfoGAMER-u omogućio svim posjetiteljima da uživo isprobaju popularni iMAC.



Čeznutljiv Romanov pogled pokazuje koliko je ozbiljno ovaj čovjek zaljubljen u svoju djevojku.

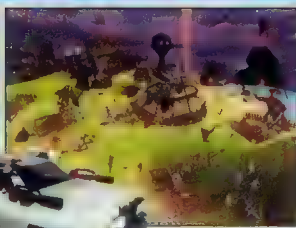

Jedan od omiljenih panoramskih pogleda koji riječito govori o posjećenosti sajma.



HUGO



MORTAL KOMBAT 4



POPULOUS

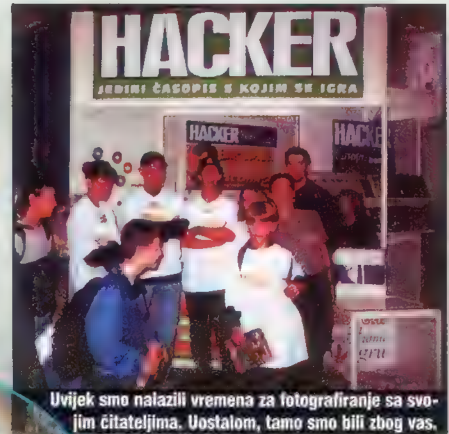


MOTO RACER

SMALL SOLDIERS



U odbrojavanju sekundi prije početka otvaranja glavnog ulaza na InfoGAMER, Bero je nabacio svoj zavodnički pogled broj 1, a Damir je strpljivo čekao »svojih pet minuta«



Uvijek smo nalazili vremena za fotografiranje sa svojim čitateljima. Uostalom, tamo smo bili zbog vas.

Dio Hackerovog tima u rijetkim trenucima odmora pozira za obiteljski album.



Posjećenost je, kao što je vidljivo na slici, bila najveća oko Playstation konzola, koje su dominirale paviljonom



Jedan od posjetitelja bio je i veliki prijatelj Hackera, zvijezda televizijske emisije Virus, Krešimir Mijić. Na INFOGAMER-u se ludo zabavljao, skrenuo je posebno pozornost na DVD, iMAC i PSX te prokomentirao izgled hostesa sa starijim kolegama, suradnicima iz Hackera.



Kratku izjavu dao je i direktor Algoritma, inače suorganizator INFOGAMERA, Branko Šoštarić: »Više smo nego zadovoljni, posjet je iznad očekivanja, većina softvera je nova, što je posjetitenje zadovoljilo, a planovi za budućnost su veliki kao i uvijek«



InfoGAMER su Rupert Schultes iz Ati-a i naš hardveraš Patrik iskoristili za sklapanje tajnih (čitaj: poslovnih) sporazuma.

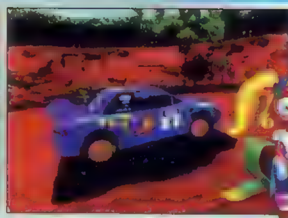


Tko je stvarao probleme bio je [illegible] na noć s hostesama, baš kao Alan i ja.

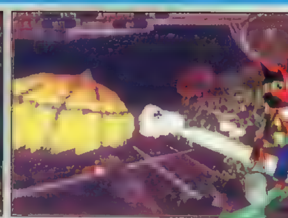


Na stageu se neprestano nešto događalo, bilo je pjesme i nagradnih igara - business as usual...


TEST DRIVE 5


COLIN McRAE RALLY


CRASH BANDICOOT 3


TERMINAL VELOCITY

DEER HUNTER


Još jedna fotka za vaš album. Patrik i naši vjerni čitatelji



Urednik Hackera sa čitateljima


Posebni doživljaj na sajmu je bilo moćno ozvučenje na kojem se, kao što vidite, nije štedjelo.

NOVOSTI IZ MICROSOFTA

Microsoft Hrvatska je na Infosajmu osvojio 3 nagrade Zagrebačkog velesajma, dvije za SQL Server 7.0 i jednu za Microsoft Visual Studio 6.0, kao i posebno priznanje za visoku razinu nastupa na sajamskoj priredbi. Na njihovom štandu održano je čak 40 stručnih skupova, prezentacija i seminara, a posjetitelji su mogli iskušati i kupiti njihove proizvode zabavnog i multimedijskog karaktera - igre Flight Simulator 98, Urban Assault, Encarta 99, Precision Racing, Monster Tuck Madness 2, itd. Objavljeno je da se tvrtka u suradnji sa Infocentrom bacila na potpunu lokalizaciju nekih aplikacija u nadolazećem paketu Office 2000. Na hrvatski se jezik po prvi put prevodi korisničko sučelje, uključujući sve izbornike, naredbe, kartice i dijaloški okvire, te datoteke pomoći zajedno s cjelokupnom dokumentacijom. Lokalizira se zajednički dio programskog paketa Office te Word, Excel i Outlook.


U tijeku je izravna videokonferencija s Microsoftom u Dublinu

Međutim, najviše je medijske prašine podigla objava o pokretanju Studentshop projekta koji Microsoft Hrvatska i Microsoft Certified Solution Provider, tvrtka Mobile d.o.o, ostvaruju uz podršku i suradnju Ministarstva znanosti i tehnologije. Studentshop je akademski Internet dućan koji omogućuje kvalificiranim kupcima nabavku Microsoftovog i drugog softvera po iznimno povoljnim cijenama. Za ilustraciju, Microsoft Office 97 Professional je 90% jeftiniji od odgovarajuće maloprodajne cijene. Proizvodi će biti ponuđeni putem specijaliziranog Web dućana na adresi http://studentshop.mobile.hr, a pravo kupnje imaju isključivo studenti i nastavnici hrvatskih sveučilišta. Proizvodi nemaju tehničkih ograničenja te uključuju instalacijske medije i pravo na tehničku podršku. Od "standardnih" se, međutim, razlikuju po tome što ne uključuju dokumentaciju i što nije moguće ostvariti pravo nadogradnje tj. "nema upgradea", nego će se sve naredne inačice studentskih proizvoda pojavljivati kao "novi" proizvodi u


U četvrtak navečer upriličen je prigodni cocktail party. Je li atmosfera bila doista ugodna i zabavna, uvjerite se i sami

Studentshopu, dok će stare biti isključene iz prodaje. Isto tako, svaki Microsoftov proizvod pojedini će kupac u Studentshopu moći kupiti samo jednom. U sve težoj hrvatskoj realnosti ovo je vijest koja svakako ohrabruje - čista petica za Microsoft.

U Studentshopu su sljedeći Microsoftovi proizvodi ponuđeni po vrlo primamljivim cijenama

Naziv proizvoda	Cijena u kn (uklj. PDV)
MS Visual Studio	
(VB, Visual Fox Pro, Visual InterDev, Visual J++, Visual C++, MS Library Network)	599,00
MS Publisher 98	299,00
MS Office Pro 97 – hrvatska inačica	599,00
MS Office Mac 98	599,00
MS Win 98 version upgrade ili MS Win NTW 4.0 product upgrade	359,00

ELECTRONIC ARTS, FORMULE I BRANKO ŠOŠTARIĆ...



Formula je privukla najviše škvadre. Posjetitelja je mnogo pa smo ih sve strpali u red i uveli pravilo »svatko ima pravo voziti dvije minute«. Navala je bila velika, i svatko tko se provozao u Formuli odlično se zabavio.

Ni g. Šoštarić, direktor vama poznatog Algoritma, nije mogao odoljeti formuli Eletronic Artsa.

Igrao sam NFS 3 na volanu i super je. - izjavio je jedan od posjetitelja. Na upit što misli o INFOGAMER-u odgovorio je kratko i jasno: *INFOGAMER je mrak!*



POKROVITELJI



pc komponente!

Cijene su preporučene i uključuju PDV. Za točnije informacije nazovite:

Zagreb:
Analogbit, tel. 3776-562
Zagria, tel. 3861-840
HG SPOT, tel. 688-199
Feniks kompjutori, tel. 2910-400

Osijek: Jware, 031/161-544
Zadar: Tehnotrade, tel. 023/313-212
Rijeka: Micro Process, tel. 051/422-144

Adaptec
Kontroleri
Adaptec 2940 U2W	3735.9
Adaptec 2940AU	1567.4
Adaptec 2940UW	1874.5

AMD
Procesori
Procesor AMD K6 II - 266, 3D	739.5
Procesor AMD K6 II - 300, 3D	934.5
Procesor AMD K6 II - 333, 3D	1175.2
Procesor AMD K6 II - 350, 3D	1509.2
Procesor AMD K6 200	739.5
Procesor AMD K6-300	1113.4

CAT
Kućišta
Kućište mini tower, AT	155.0
Kućište mini tower, ATX	318.6

Cherry
Tipkovnice
Cherry G80-3000 LCMSL, AT tipkovnica	558.9
Cherry G80-3000 LRNSL, PS/2	558.9
Cherry G81-3000 LCMSL, AT tipkovnica	338.0
Cherry G81-3000 LRNSL, PS/2	338.0
Cherry G83-6105 LCNSL, AT tipkovnica	202.8
Cherry G83-6105 LRNSL, PS/2	197.1

Chicony
CD ROM-ovi
CD ROM 20X za Chicony notebook	1124.5

Notebook računala
Auto adapter za Chicony Nootebook 975	570.5
Chicony notebook 975A,12.1" TFT,16MB	9706.1

RAM
SODIMM 16 MB, za Chicony	268.3
SODIMM 32 MB, za Chicony	586.1

Tipkovnice
Chicony 7906, ergonomska tipkovnica	170.0
Chicony 8933, USB tipkovnica	252.2
Chicony tikovnica PS/2, KB2936MB	74.6
Chicony tipkovnica 2936, AT, Win '95	80.5
Chicony tipkovnica 2966, AT, Win95	71.4

Citizen
POS printeri
Citizen 3545F paralel port, 3,5 lin./sec	1803.5
Citizen 3546, paralel port	2112.7
Citizen 3546, serijski printer	2164.2
Citizen MD910SS, pos printer	405.9

CNF
Zip
Zip za Compaq notebook	1811.3
Zip za HP notebook	1811.3
Zip za IBM notebook	1811.3
Zip za Toshiba notebook	1811.3

Cyrix
Procesori
Procesor Cyrix M2-233	557.3
Procesor Cyrix M2-266	583.7
Procesor Cyrix M2-300	702.6
Procesor Cyrix M2-333	939.0

Data Ex., Apac i sl.
Grafičke kartice
ATI Rage ılc, AGP, 4 MB	332.0
Data Expert VGA Permedia II, SGRAM	437.7
S3 Trio 3D, AGP, 4MB SGRAM	228.4
VGA S3 64V+, 1 MB do 2	124.3
VGA S3 V2, 1 MB do 2	118.9
VGA S3 Virge DX, 2 MB, proš. do 4	172.2
VGA VooDoo 3Dfx, 4 MB	462.2
VGA Voodoo II, 12 MB	1142.0
VGA VooDoo Rush 3Dfx, 6 MB	541.6

Matične ploče
Pent II pl., 100 MHz, zvuk, 233-450	601.4
Pent. p. Apollo, 100 MHz, AGP,zvuk, 1	629.1
Pentium ploča PC100, zvuk, VGA	690.1
Pentium ploča VIA, 512 KB cache	394.0

Multimedija
FM radio kartica + zvučna kartica	288.1
Radio kartica	180.6
Zvučnici 323, aktivni	57.7

Diskete
Diskete
Diskete 3.5",HD MAXELL	2.9

Epson
Ink-jet printeri
Epson Stylus 1000	4812.4
Epson Stylus Color 1520	8505.3
Epson Stylus Color 300	1067.0
Epson Stylus Color 3000	18544.0
Epson Stylus Color 440	1473.3
Epson Stylus Color 640	1967.8
Epson Stylus Color 740	2947.8
Epson Stylus Color 850	3968.5
Epson Stylus Photo 700	2947.8
Epson Stylus Photo EX	4762.5
Epson Stylus Pro XL	10759.5

Matrični printeri
Epson DFX 8500	26085.3
Epson DFX-5000+	16275.6
Epson FX-1180	4933.7
Epson FX-2180	5841.1
Epson FX-880	4082.0
Epson FX1170	3657.8
Epson FX2170	5619.9
Epson ispravljač PS 170	679.4
Epson LQ2070	4990.4
Epson LQ2170	6799.5
Epson LQ300	1871.4
Epson LQ570+	3459.3
Epson LQ670	3459.3
Epson LQ870	5441.8
Epson LX300	1566.3
Epson TM-295, bez ispravljača	3686.1
Epson TM-U210, s ispravljačem	2438.5
Epson TM-U300A, s ispravljačem	3969.7
Epson TM-U950, bez ispravljača	6351.5

Stranični printeri
Epson EPL 5700	4480.1
Epson EPL-9000	11723.8

Epson potrošni materijal
Tinte za printere
Tinta SQ870/1170,S020010	287.3
Tinta St.	237.1
Tinta St. 400/600/800/1520,	254.5
Tinta St. 820/color IIs/II, boja S020049	280.8
Tinta St. Color 200 Co.500, boja S020097	348.5
Tinta St. Color Pro,Pro XL,	298.2
Tinta St. Color/Pro/Pro XL,	168.2
Tinta St.1500,crna,S020062	536.4
Tinta St.800/1000,duplo,S020039	217.4
Tinta St.800/1000,jedn.,S020025	116.9
Tinta St 820/Color IIs/II crna S020047	191.2
Tinta Stylus 440/640 crna (S020187)	251.3
Tinta Stylus 440/640/740, kolor(S020191)	273.1
Tinta Stylus 740 crna (S020189)	273.1
Tinta Stylus 800 1520 crna S020108	274.2
Tinta Stylus Color 300 crna/kolor	210.8

Trake za printere
Epson t. FX-2170/LQ2070/2170 S015086	244.2
Epson t. LQ2500/2550/860/.. boja 7763	258.7
Epson traka DFX5000/8000 8766	240.9
Epson traka FX/LX A3,8755	52.2
Epson traka LQ A3,7754	61.1
Epson traka LQ A4,7753	52.2
Epson traka LQ100,S015032	67.7
Epson traka LX/FX A4,8750	43.3
Epson traka LX100,SO15047	74.4
Epson traka TM 300/375, ERC-38 (crna)	82.2
Epson traka TM290/295,ERC-27	54.4
Epson traka TM930/950,ERC-31	84.4
Epson traka za LQ-670	96.6

Genius
Digitalizatori
Genius Easy Painter New	419.1
Genius Kids Designer	240.6
Genius NewSketch 1212 HR	1081.8
Genius NewSketch 1812	1841.5

Ethernet oprema
E6002 Ethernet transceiver BNC	267.4
GE2000III-2, ISA Eth. kart., 10	111.6
GE2500 II, PCI Eth. kart, 10 Mb,	116.7
GF100TXR, PCI Eth. kart, 100 Mb	191.7
GF4080 Mini, 100 Mb hub, 8 portova	1105.9
GF4120/R,100 Mb,12-por. hub,rack,	2793.8
GH4050, 5-port PCI kartica-hub, 10 Mb	234.8
GH4080, 8-port hub, 10 Mb/sec	305.4
GH4160, 16-portni hub, 10 Mb/sec	715.7
GS2020, 2 port x 10/100M switching hub	933.5
GS2080 switching hub, 8x10+2x100	3168.9
ME3000II-2, PCMCIA Ethernet adapter	432.8

Miševi
Genius Easy Mouse+, PS/2	43.2
Genius Easy Mouse+, serijski	43.2
Genius Mouse 3	76.4
Genius Mouse Pad, podloga za miša	6.9
Genius My Mouse Blue Coral	90.4
Genius My Mouse Cobra	90.4
Genius My Mouse Purple Coral	90.4
Genius Net Mouse Pro	82.0
Genius Net Scroll miš PS/2	80.2
Genius Net Scroll miš serijski	80.2
Genius New Easy Mouse	34.5
Genius New Easy Mouse PS/2	39.3
Genius NewScroll P+S	122.5

Multimedija
Genius Internet Video Kit	1146.0
Genius Mic-01 multimedija mikrofon	18.5
Genius Sound Maker 128XG	185.6
Genius Sound Maker 64, PCI, Aureal	244.7
Genius Sound Maker DA, ALS 100+ čip	93.5
Genius SoundMaker 3DX II	100.1
Genius Video Wonder Pro; TV, video	660.7
Genius zvučnici SP306a	72.9
Genius zvučnici SP710	134.5
Genius zvučnici SW-103, subwoofer	374.1

Skeneri
Genius ColorPage HR5 Pro	2573.8
Genius View, A4 skener	529.9
Genius Vivid+, A4 skener, 4800 dpi,	531.2

Tipkovnice
Genius tipkovnica, hrv. slova	72.6
Genius tipkovnica, samo ASCII	39.3

Ul. jedinice za igre
Genius Joystick F 12	60.8
Genius Joystick F-22, Car Racing CD	123.6
Genius Joystick F-22, SU 27 CD ROM	123.6
Genius Joystick F-22x	107.2
Genius Joystick F23, digitalni	183.9
Genius Max Fire G-07, joy-pad	63.0
Genius Power Station	200.5

Hercules
Grafičke kartice
He. Terminator Beast,8M,AGP	955.3
Her. Terminator Beast,8M,AGP	867.7
Hercules Dynamite 3D/GL AGP,8M,	975.3
Hercules Dynamite TNT,D9216TNT,16M	1404.5
Hercules Stingray/2, Voodoo 2,	1448.3
Hercules Term. 128/3D	504.7
Hercules Termi.	571.9
Hercules Terminator 64/Video,2M EDO	271.5
Hercules Thriller 3D, 8M, AGP,	812.5

Hitachi
CD ROM-ovi
Hitachi CD8335, CD ROM 24x	352.9
Hitachi CD8430, CD ROM 32x	426.0

DVD
Hitachi DVD ROM GD 2500, 4x	1054.3

IBM
Procesori
Procesor IBM M2-233	567.5
Procesor IBM M2-266	551.3
Procesor IBM M2-300	600.2
Procesor IBM M2-333	916.7

IDT
Procesori
Procesor IDT Winchip C6-200, MMX	409.1
Procesor IDT Winchip C6-225, MMX	488.6
Procesor IDT Winchip C6-240, MMX	522.7

Intel
Procesori
Intel Xeon 400 MHz, 512 KB cache	9423.7
Procesor Intel Celeron 266 MHz, 0 KB c.	765.0
Procesor Intel Celeron 300 MHz, 0 KB c.	874.2
Procesor Intel Celeron 300 MHz, 128K c.	1050.0
Procesor Intel Celeron 333 MHz,128K	1234.2
Procesor Pentium 133	443.5
Procesor Pentium 166	498.9
Procesor Pentium II 266 MHz	1923.1
Procesor Pentium II 300 MHz	2560.6
Procesor Pentium II 333 MHz	2592.4
Procesor Pentium II 350 MHz	2677.4
Procesor Pentium II 400 MHz	3597.6
Procesor Pentium II 450 MHz	5541.1
Procesor Pentium P55C 200, MMX	864.8
Procesor Pentium P55C-233, MMX	935.0

Iomega
Buz
Iomega Buz	1782.1

Ditto
Iomega traka Ditto Max Pro, 10 GB	175.7
Iomega traka Ditto Max, 7 GB	105.2

Jaz
Iomega Cross Platform Jaz Jet PCI	895.1
Iomega Jaz disk za Mac-a, 1 GB	758.9
Iomega Jaz disk za Mac-a, 2 GB	798.8
Iomega Jaz disk za PC, 1 GB	758.9
Iomega Jaz disk za PC, 2 GB	798.8
Iomega Jaz External, 2 GB	3631.1
Iomega Jaz Internal, 2 GB	3720.4
Iomega Jaz Traveller - za Jaz na PP	416.3
Torbica za Jaz	269.2

Zip
Iomega Big Carrying Case za Zip	296.7
Iomega Zip disk u boji	89.1
Iomega Zip disk za Mac-a	88.8
Iomega Zip disk za PC	86.7
Iomega Zip disk za PC, 10-pak	845.0
Iomega Zip Drive ATAPI	759.2
Iomega Zip Drive Parallel Port	1033.4
Iomega Zip Drive SCSI External	1033.4
Iomega Zip Zoom External	371.0

Maxtor
Hard diskovi
Maxtor 3.4 GB hard disk	1238.9
Maxtor 82160D2, 2.1 GB hard disk,	1070.9
Maxtor 86480D, 6.4 GB hard disk	1608.0
Maxtor 88400D, 8.4 GB hard disk	1833.9
Maxtor 90288D4, 2.8 GB hard disk	1150.2
Maxtor 90432D3, 4.3 GB hard disk	1399.0
Maxtor 91190D7, 11.9 GB hard disk	2610.0
Maxtor 91360, 13.5 GB hard disk	2936.3

Microsoft
Softver
MS Windows 98/MPI OEM CD	811.1

NEC
CD ROM-ovi
NEC CD ROM 32x ATAPI, UDMA,	434.5
NEC CD ROM 32x SCSI 2, CDR1910A	734.9
NEC CD ROM 40x ATAPI, UDMA,	631.0
Upute i driver za NEC CDR-1901A	8.8
Upute i driver za NEC CDR-1910A	4.4
Upute i driver za NEC CDR-3000A	8.8

Floppy diskovi
NEC floppy 1.44 MB	136.9

Matrični printeri
NEC PinWriter P2X, 24 iglice, A4	1429.7

Monitori
NEC MultiSync A700, 17"	4224.1
NEC MultiSync A500, 15"	2230.3
NEC MultiSync E500, 15"	2696.8
NEC MultiSync E700, 17"	5067.6
NEC MultiSync E900, 19"	7250.2
NEC MultiSync P1250+, 21"	12502.5

Stranični printeri
NEC SuperScript 870, laserski printer	3591.4

Toneri i bubnjevi za printere
Bubanj za NEC SS870	825.3
Toner za NEC SS870, 6000 str.	1279.9

Trake za printere
Traka za NEC P2X	86.1

Zip
NEC Zip ATAPI, bez pribora	727.2
Pribor za NEC Zip	24.1

Oki
Faksevi
Okifax 360, telefax sa aut.sekretaricom	2314.3

Matrični printeri
Oki 3320, A4 9 iglični	3611.7
Oki 3321-A3, 9 igl., 387 znakova/s	3886.3
Oki 3391,A3, 24igl, 390 zn/s	5095.0
Oki 3410, A3 9 iglični, Heavy Duty	10895.7
Oki 380, A4, 24 iglice, 240zn/s	3144.1
Oki 521, A3	4672.6
Oki 591, 24 iglični a3,360/300/100cps	5627.9

Stranični printeri
Oki 20n,1200dpi cl.20str/m. duplex	14478.4
Oki 4w Plus, 600 dpi class, 4 str/min	1969.4
Oki 6ex, LED laserski pisač 1200 dpi cl.	3981.2
Okifax 4100 Plain paper fax, led-laser	7587.8
Okifax 740 Plain paper fax, ink jet	4770.4

Toneri i bubnjevi za printere
Oki toner 400w	268.1
Oki toner 4w	264.5

RAM
DIMM, PC100
DIMM PC100 128 MB, 8 ns, major	1701.8
DIMM PC100 32 MB, 8 ili 10 ns, major	478.5
DIMM PC100 32 MB, 8 ns, ACT	399.8
DIMM PC100 64 MB, 8 ns, ACT	784.1
DIMM PC100 64 MB, 8 ns, major	881.7

DIMM, SDRAM
DIMM SDRAM 128 MB, 10 ns, LX,	1681.0
DIMM SDRAM 128 MB,10 ns,SIC,GP i	1485.5
DIMM SDRAM 16 MB, 10 ns, ACT	207.5
DIMM SDRAM 16 MB, 10 ns, LX, major	221.7
DIMM SDRAM 16 MB,10 ns,SIC,GP i	207.5
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, SMD	384.6
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, ACT,	371.4
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, ACT,	360.5
DIMM SDRAM 32 MB, 10 ns, LX, major	437.1
DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, ACT	766.8
DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, ACT,	734.8
DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, LX, major	823.6
DIMM SDRAM 64 MB, 10 ns, SIC, GP i	775.5

DIMM, SDRAM, ECC
DIMM ECC PC100 128 MB, 10ns, LX,	2090.5
DIMM ECC SDRAM 128 MB, 10ns, LX,	1971.4
DIMM ECC SDRAM 32 MB, 10ns, LX,	501.5

SIMM, EDO
SIMM EDO 16 MB, 60 ns, major	274.5
SIMM EDO 16 MB, 60 ns, SMD	208.8
SIMM EDO 32 MB, 60 ns, ACT	404.1
SIMM EDO 32 MB, 60 ns, major	492.0
SIMM EDO 64 MB, 60 ns, major	972.9
SIMM EDO 8 MB, 60 ns, ACT	95.8
SIMM EDO 8 MB, 60 ns, major	89.7
SIMM EDO 8 MB, 60 ns, SIC, GP i sl.	85.9

SIMM, FPM
SIMM FPM 16 MB, 60 ns, major	300.9
SIMM FPM 4 MB, 60 ns, major	58.9
SIMM FPM 8 MB, 60 ns, major	114.0
SIMM FPM 8 MB, 60 ns, SIC, GP i sl.	85.2

SIMM, paritet
SIMM s pravim paritetom (4M*36), 16	423.3
SIMM s pravim paritetom (8M*36), 32	832.1

Video memorija
1 MB Video RAM EDO 50 ns (2 čipa)	27.8

Ricoh
CD piši-briši
Ricoh 6200S Rewritable drive	2829.3

CDR mediji
CDR 640 MB 74 Min	15.1
CDRW piši briši medij 640MB 74 min	117.5

Samsung
Floppy diskovi
Samsung floppy disk 1.44 MB	134.7

Multimedija
Samsung zvučnici 7841, 2x2W RMS	100.1
Samsung zvučnici SMS-5100, 40W RMS	403.4

Soyo
Matične ploče
Lim za ATX priključke	26.2
Soyo dual PII ploča, ATX, 100 MHz	2318.6
Soyo IrDa, IR uređaj s kablom	263.1
Soyo Pentium II ploča 6BE BX/100 MHz	1082.1
Soyo Pentium II ploča, 6KBE/KE, LX,	871.7
Soyo Pentium II ploča, AT Intel	826.7
Soyo Pentium pl. SY5-ST5, OEM,	486.3
Soyo Pentium ploča 5EHM, 100 MHz	722.3
Soyo Pentium ploča, SY-5BT5, TX	639.8
USB kabel za Soyo ploču	54.8

Toshiba
Hard diskovi
Toshiba 2.1 GB, 2.5", 8.5 mm hard disk	1578.9
Toshiba 4.0 GB, 2.5", 12.5 mm hard	2478.1
Toshiba 6.4 GB, 2.5", 12.5 mm hard	3387.0

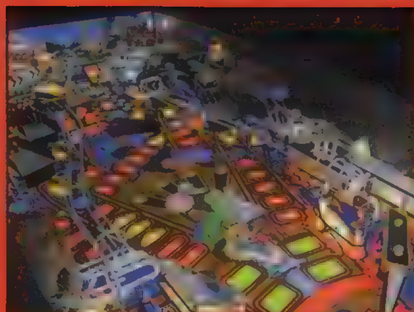
TrippLite
Neprekidna napajanja
Tripp Lite Internet 500	1212.0
Tripp Lite Internet 675	1940.7
TrippLite BC Int 400 generic box	941.9
TrippLite BC Personal Int 280	852.0
Tripplite kabel 16-1329	77.7
TrippLite Omni Smart 1400	5972.2
TrippLite Omni Smart 450	1951.0
TrippLite Omni Smart 675	2328.7
TrippLite Smart Pro 700	3459.7
TrippLite UPS Net 1400	4693.8

Ventilatori
Ventilatori
Vent. za Pentium II do 450 MHz,kugl.	95.9
Ventilator za Celeron	54.1
Ventilator za P. MMX 233, K6, kug. lež	29.2
Ventilator za Pentium, Cyrix 686 i M2,K5	16.9

ViewSonic
Monitori
ViewSonic P815, 21", 1800*1440 na 76	11873.8
ViewSonic Q 41, 14"	1207.0
ViewSonic Q71, 17"	2795.9
ViewSonic V55/655, 15" 66 kHz,	1694.5
ViewSonic V75/775, 17", 82 kHz, 130 Hz	3590.2
ViewSonic V95, 19", 95 kHz,0.26	5496.5

Well Communication
Modemi
Modem 33k6 RCW interni, voice FD	292.5
Modem 33k6 RCW, externi, Voice FD	399.7
Modem 56k FLEX interni	553.2
Modem 56k interni Rockwell V90 PCI	421.5
Modem 56k PC TEL chip set	297.5
Modem 56k PCMCIA	877.3
Modem 56k V.90 Cirrus Logic, PCI	371.5
Modem 56k x2 externi TI	653.8
Modem 56k x2 interni TI	509.7
Modem 56KFLEX RCW, externi	653.4









RETRO

1 9 9 8

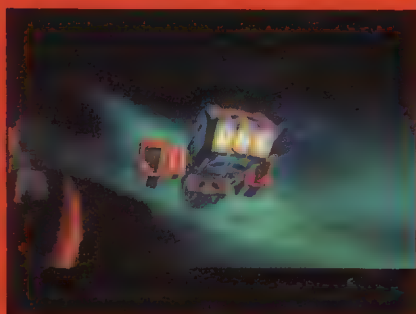
HACKEROVA SLUŽBENA TOP LJESTVICA IGARA ZA '98. GODINU

Licenca za 3D Engine tipa Quakea 2 varira cijenom od [illegible] dolara do milijun dolara!













Na Netu možete pronaći mnogo single i multiplayer [illegible] za Starcraft. Dobra adresa za početak [illegible] je www.starcraft[illegible].com







[illegible] je [illegible] dodatna kampanja za Descent Freespacem pod imenom Silent Threat. [illegible] svemirski [illegible] [illegible] je morala [illegible].







TKO BI GORI, SAD JE DOLI!

Svršetak je godine. Zaboravimo nakratko sve nove prekrasne naslove kojima nas zatrpavaju izdavači i iskopajmo one nešto starije, skrivene duboko u Hackerovim skladištima. Pripremili smo vam Hackerovu top ljestvicu za '98. godinu, godinu koja se pokazala produktivnijom od ostalih izrodivši neke nove legende i pokopavši stare.

PRIPREMIO **Patrik Pencinger**

Zamjećujete li kvalitetu ovogodišnjih igara? Posao s kompjutorskim igrama postao je nevjerojatno unosan. Tržište je postalo prokleto izbirljivo i uistinu ga je teško impresionirati! Zato i jesmo svjedoci svakidašnjeg odgađanju dugoočekivanih naslova koji se vraćaju na doradu ne bi li ipak, pojavivši se, ostavili trag na tržištu. Spomenuto je rezultiralo pojavom nekih uistinu spektakularnih igara (Unreal, Half-Life, Populous 3). Cijelu '98. možemo okarakterizirati kao "totalni procvat 3D žanrova". Grafičke kartice učinile su golem skok, a kad biste znali što se sprema do kraja stoljeća, zagutili biste se u vlastitoj slini. Događaj za koji još ne možemo reći je li nas zabolio ili razveselio je skidanje Quakea 2 sa trona FPS-ova. Id-ovci, čija je životna misija stvaranje vrhunskog FPS-a, morat će se dobro naraditi ne bi li prestigli trenutačno aktivne jurišnike na tron FPS enginea (Epic, Monolith...). Real time strategije evoluirale su, no od Westwooda, idejnog tvorca žanra, nismo dobili ništa (Dune 2000 nije dostojan spominjanja), a očekivali smo Tiberian Sun. Kaj je dečki, muči vas malo merger & acquisition? Za one koji nisu razumjeli: Electronic Arts uzeo je Virginu Westwood, u čemu i leži jedan od razloga kašnjenja Tiberian Suna. Da, neke su igre unedogled odgađane (Daikatana, Messiah, Tiberian Sun, Dungeon Keeper 2...), kao što neki unedogled odlučuju kupiti novo računalo (i Damir Đurović si je konačno kupio novi *kompić* nakon cjelogodišnjeg jadikovanja kako mu je raga prespora i kako sutra kupuje novu). Usred sve te gužve, neki će naslovi neminovno pasti u zaborav, dok će drugi zasjesti na tron all-time klasika pa ćemo ih igrati i za nekoliko godina. Zbog svega rečenog, Hackerov tim recenzenata održao je tajni sastanak u mračnim podrumskim prostorijama Petrinjske 11 i sastavio, nakon duga vijećanja, natezanja i fizičkog argumentiranja, nekoliko top ljestvica igara '98. godine koje mogu poslužiti kao referenca pri kupnji ili usporedbi igara. Napomena: iako smo do top ljestvice došli demokratskim glasovanjem, neminovno je da se nekima među vama neće svidjeti (na kraju, ukusi su uistinu različiti) pa imate li što nadodati po tom pitanju, pozivamo vas da nam se javite poštom ili mailom na već poznate adrese.

10 ZLATNIH IGARA 1998

- Descent Freespace: The Great War
- Unreal
- Need For Speed 3: Hot Pursuit
- FIFA: World Cup 98
- Tekken 3
- Quake 2
- Gran Tourismo
- Final Fantasy VII
- Commandos: Behind Enemy Lines
- Starcraft

TOP LJESTVICE PO KATEGORIJAMA

FPS (FIRST PERSON SHOOTER)
1. Half-Life
2. Unreal
3. Shogo: M.A.D.
4. Quake 2
5. Sin

AVANTURE
1. Grim Fandango
2. Sanitarium
3. Starship Titanic
4. Temujin
5. X Files: The Game

RTS
1. Populous 3: The Beginning
2. Warhammer: Dark Omen
3. Starcraft
4. Mech Commander
5. Dune 2000

NOVI ŽANROVI
1. Battlezone
2. Commandos: BEL
3. Tresspasser

TRKAĆE IGRE
1. Need For Speed 3: Hot Pursuit
2. Gran Tourismo
3. F1 Racing Simulation
4. Colin McRae Rally
5. CART Precision Racing

SPORTSKE SIMULACIJE
1. FIFA 99
2. NHL 99
3. NBA 99
4. Tiger Woods 99
5. Triple Play Baseball 99

SIMULACIJE LETA
1. F-15
2. Total Air War
3. Team Apache
4. Joint Strike Fighter
5. Flight Unlimited 2

NAJVEĆA RAZOČARANJA
1. Dune 2000
2. Star Wars: Rebellion
3. Streets Of Sim City
4. Fifth Element
5. X-Com: Interceptor

NAJŠARENIJA IGRA
1. Incoming
2. Forsaken
3. Plane Crazy
4. Wild 9
5. Motorhead

NA ŠTO SMO TROŠILI NOVAC OVE GODINE?

Ova je godina bila bogata igrama zahvaljujući prije svega munjevitom razvoju hardvera. U kategoriji inovacija za PC bilo je mnogo novina, posebice na polju grafike i zvuka. Na što smo sve trošili novce i jesu li nas proizvođači hardvera opet nasamarili?

Naravno, sve postojeće komponente podignute su stubu više. Procesori su ubrzani. Nakon Pentiuma 2 pojavio se Xeon, ali je konkurencija (čitaj AMD) izbacila i najjeftinije procesore vrijedne pozornosti čak i nas igrača koji rabimo računala do posljednjeg MIPS-a i FLOPS-a. Normalna je količina radne memorije skočila sa 32 MB na 64-128 MB, i brzina memorije u računalima također. Sjećamo se još vremena dok smo brojali markice za skupi EDO ram na 50 ns... E, pa EDO polako pada u zaborav, zamijenio ga je brzi SDRAM PC 100 omogućujući neslućene brzine dohvata podataka i još veće brzine kompjutorske sabirnice. Najbrže 6 ns memorije rade kako spada i na 133 MHz!!! Među kućištima su nadmoćno prevladala novi, jednostavniji za slaganje ATX modeli. I prosječna veličina monitora je također porasla uslijed pada cijena sa 15" na 17". Veliku novost predstavljaju tanki LCD monitori čija će vam kupnja znatno stanjiti novčanik. Tijekom godine kvaliteta im se rapidno povećavala, a cijena prepolovila. Sljedeće godine očekujemo njihov pravi uzlet na mainstream tržištu pojavom velikih 20" Widescreen modela s digitalnim ulazom (koji će podržavati mnoge najjeftinije grafičke kartice uključujući i Voodoo 3). Jedva čekamo. Na polju hardova nije se ništa nevjerojatnog dogodilo (jedino ako nevjerojatnim ne držite najave novih 25-50 GB 3.5" hard diskova koji će nas dočekati sljedeće godine.) Veličine konstantno rastu, sve time se smanjuje, a rat između IDE i SCSI (čitaj skazi) standarda se nastavlja. CD-ROM ovi su zabilježili također nevjerojatan skok. Sjećam se, prije godinu dana sam podatke vukao kroz nekakvu 8x brzinsku ragu, dok me sada u trgovinama dočekuju 44x brzinski modeli



HACK DEPO

PRIPREMILA **Kristina Jeren**

Uza sve prigodne osvrte na ovogodišnje plodove u svijetu računala, posebice igara, uz najrazličitije godišnje top ljestvice i sve analize, dosjetili smo se proanalizirati glazbu u igrama bez koje, morate priznati, svaka igra mnogo gubi.

Biranje glazbe za neku igru nije nimalo zahvalan posao, ona u svakom čovjeku izaziva potpuno drugačije reakcije, a opet mora svojom tematikom i ugođajem odgovarati ugođaju igre ili, još bolje, potencirati ga. Od prvih pištavih MIDI glazbenih kulisa pa do danas, igre su doživjele revolucionarni prevrat, a zahvaljujući sve jačim strojevima i sve naprednijim načinima kompresiranja podataka (naravno, uza sve bolju i bolju sliku i grafiku) dolazi nam glazba koja nas neće ostaviti ravnodušnima. Od najjednostavnijih kompjutorski generiranih zvučnih uzoraka preko autorskih pjesama do cijelih simfonijskih orkestara, naše uši imaju itekakvog materijala za uživanje. Dakako, autorska glazba za sobom povlači i isplaćivanje pozamašne svotice, ali držim da je to jedna od najpametnijih investicija koju autori igre mogu ostvariti. Pokušajte samo zamisliti svoju najdražu igru bez glazbe. Tko zna, možda vam više i ne bi bila najdraža. U tabeli smo za vas izabrali nekoliko igara koje su na ovaj ili onaj način utjecale na svijet kompjutorske zabave i proanalizirali kvalitetu glazbe i njene prilagodbe igri. Pogledajmo sad tko to tamo pjeva...

MOTORHEAD

Igra idejno ne donosi bogzna kakvih iznenađenja, pa ni glazba nije za pamćenje, Možemo ukratko reći: već viđeno, zapravo slušano. Gdje? Pa u NFS! Uvodna stvar je zapravo odlična: nabrijana, brza i, ako je dovoljno pojačate, glasna. Sve bi bilo super kad bi tako i ostalo. Stvari koje vas dalje prate u igri su previše razvodnjene, u nekakvom latino-dance stilu i, umjesto da vas podignu, polako vas uspavljuju.

DARK REIGN

Kakva šteta! Super glazba, ali na totalno krivom mjestu. Neka mi ljubitelji strategija oproste, ali jednostavno uz pojam strategije nikako ne mogu povezati pojam uzbudljive glazbe. Ne mogu si pomoći, ova mi je igra dozlaboga nezanimljiva pa je potpuni promašaj na nju prilijepiti ovakvu grmljavinu od mjuze. Nešto slično, ali mnogo, mnogo bolje adaptirano možete čuti u Unrealu.

JEDI KNIGHT

Da je Alfred Hitchcock kojim slučajem trebao birati glazbu za ovu igru, možemo pretpostaviti da bi odabrao baš ovu – izvodi je pravi orkestar, nema nikakve kompjutorske muljaže i, naravno, zvuk je dosljedan onome iz filma, dakle, jednako teatralan, uzbudljiv i kvalitetan. Jasna stvar kad ju je skladao čovjek koji je skladao i glazbu za Star Wars trilogiju i Indianu Jonesa.

NBA 98

Iako u svjetskoj nogometnoj groznici koja traje cijele godine nitko osim Amerikanaca ne misli na košarku, tu su kompjutorske igre da nas podsjete na te sportove. Tako je i u moje šape došla i ova igra za koju mogu reći da ima čisto solidnu mjuzu, znate, onaj komercijalni techno – dance, što li je već, koji praši u pozadini animacije s majstorijama letećih crnaca. Posebno mi se sviđa stvar koja je u pozadini menia – malo vuče na funky pa mi je baš cool

GRAFIKA

Ovakav skok u kvaliteti grafičkih kartica ne pamtimo. Nema više lošlh proizvoda. Gotovo svaki novi izdani prijašnji i vrlo je kratko na tronu. Početak godine započeli smo s Voodoo Graphics i Riva 128 temeljenim karticama.



Onda je stigao Voodoo 2 i preuzeo vodeću poziciju preko noći. Bio je tri puta brži od najbližeg konkurenta, imao je bolju grafiku, i magičnu mogućnost spajanja dviju kartica u SLI mega turbo-brzu kombinaciju. U početku su Voodoo 2 nudili samo brand-name proizvođači, Creative i Diamond, a već 3-4 mjeseca nakon toga počeli su nas zatrpavati klonovi oštro rušeći cijenu. Voodoo 2 nije unio mnogo novog u svijet igara, osim simultane obrade dviju tekstura (multitexturing) i brzine. S trona su se Voodoo dvojke smjeskale donedavno, a onda su ih zamijenile Riva TNT temeljene kartice.



Razlog je višestruk: 100% AGP 2X podrška, veća količina memorije (koja je unificirana i dijeli se dijelovima grafičkog enginea po potrebi, te nije strogo razdijeljenja kao kod Voodoo dvojki). Osim toga, inženjeri nVidie su uspjeli multitexturing engine stripati na jedan čip, za razliku od 3dfx-a koji za ovu funkciju rabi dva identična TMU-a (Texture Management Unit). No, najveća prednost TNT-a donose veće rezolucije i mogućnost igranja u 24-bitnoj, tj. 32-bitnoj boji, što eliminira ružni uzorak ditheringa dobro poznat vlasnicima 3dfx temeljenih grafičkih kartica. Dok ovo čitate, na tržištu bi se trebale pojaviti i nove kartice temeljene na Ati Rage 128 čipu koje su po preliminarnim benchmarkima još brže od TNT-a. Ako mislite da je ova godina nenadmašna u pogledu grafike, sačekajte sljedeću.

DVD



DVD nikako ne smijemo zaobići. '98. će zlatnim slovima ostati zapisana u mislima svakog filmofila kao godina kad se u svijetu konačno afirmirao DVD. Za proboj ovog revolucionarnog video formata u našu zemlju zaslužan je Issa Film i Video, čijoj dalekovidnosti valja zahvaliti što se Hrvatska našla rame uz rame sa ostalim europskim zemljama glede dostupnosti DVD naslova. Novi filmovi konstantno izlaze, a planirani su takvi da se smrznes. Jedva čekamo. Na računalu postoje dva pristupa gledanju DVD filmova. Prvi je pomoću Mpeg 2 dekompresijske kartice, najefektivniji, a drugi je dekompresija sirovom procesorskom snagom, što daje tek prolazne rezultate na svemu nižem od Pentiuma 2 na 450 MHz. Očekujte dosta novih Mpeg 2 hardverskih dekompresora i



pomoćnih funkcija ugrađenih na standardne grafičke kartice.

Još valja spomenuti 3D zvuk čijoj su afirmaciji najviše doprinijeli Creative Labs i Aureal 3D. USB zvučnici za koje ne treba zvučna kartica također su izuzetna novost. USB port doživio je krajem godine potpunu afirmaciju, lavina novih USB uređaja samo što nije krenula. Kad je o joysticima riječ, Force Feedback je glavni događaj. Iako mu je cijena trenutačno neprihvatljiva, tehnologija ima izvjesnu budućnost.

TOP LJESTVICA HARDVERA U 1998

1. 3Dfx Voodoo 2
2. nVidia Riva TNT
3. Microsoft Sidewinder FF
4. CL Soundblaster Live!
5. CL PC DVD Encore Dxr2

FIFA 98 WC, RTWC I FIFA 99

U poduzetnost ljudi iz Electronic Artsa više nitko ne sumnja i bez straha od razočaranja možemo očekivati izvrsnu glazbu u svakom sljedećem izdanju ove već legendarne nogometne simulacije. Vjerujem da već svi znate njihov repertoar iz starih izdanja-Blur sa Song 2 u RTWC i Chumbawamba u WC sa Tub Thumping. U najnovijem izdanju nastavlja se serija probranih hitova sa Fat Boy Slim i njihovom više nego stimulativnom stvari Rockafeller Skunk. Slobodno možemo poručiti ostalim proizvođačima da ovdje mogu mnogo toga naučiti.

BROKEN SWORD 2

Budući da ne mogu odoljeti nijednoj avanturi, trebali bi me vezati lancima da me spriječe da igram Broken Sword. Uz genijalnu igru najbolje paše i takva glazba, a za stvaratelje ove igre možemo reći da su se stvarno potrudili da bi nama zaljubljenicima priredili što veći gušt. Uz ovakvu atmosferu i duhovitost stvarno vam neće biti dosadno. Još nešto, glazba svira i tijekom instalacije. Nije loše.

STARCRAFT

Iako nisam zaljubljenik u strategije, moram priznati da je ovo fakat dobro! Inteligentna ambijentalna glazba jednostavno vas začara i nosi na svojim valovima negdje u Nedođiju, daleko od svih i svega. K tome, ako još igrate Dungeons And Dragons, opasno ste zaglibili! Sve skupa podsjeća na legendarnog Blade Runnera. Mjuza je totalni mračnjak, ali stvarno je mrak. Brrrrr!

WORMS 2

Tko još nije čuo za male poludjele crve iz prve divizije, neka se pokrije po glavi. Tko je čuo glazbu iz te igre, vjerojatno se već pokrio po glavi. Ma nije to tako ni loše, samo što... ah... sve skupa zvuči previše schwarzeneggerski, onako preozbiljno i prenaporno. Igrajući igru, ta mi glazba u pozadini nikako nije pasala. Trebala je biti malo više wacky.

NEED FOR SPEED 3

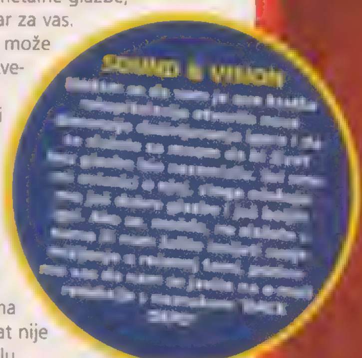
Ludo, brzo, agresivno, dobro - sažetak je glazbenog dijela ove odlične igre. Mješavina je to različitih stilova, od dancea do rocka, koji se odlično slažu s neograničenom jurnjavom i rasturanjem vaših frendova. Nećemo zaboraviti ni NFS2 koji nas je jednako dobro nabrijao na ludu vožnju. Zato je stvarno krajnje vrijeme da sjednete u taj ferrari i pokažete tko je najveća faca u kvartu.

CARMAGEDDON 2

Ukratko: krvoločna glazba za krvoločnu igru. Uostalom, ništa drugo i nismo mogli očekivati. Mislim da ćete se složiti sa mnom kažem li da su mi se u sjećanje ipak više urezali zvučni efekti poput struganja metala ili oni malo...hm... sočniji. Splash, splash...

QUAKE 2

Ako ste ljubitelj tvrdometalne glazbe, onda je ovo prava stvar za vas. Metallica se slobodno može skriti. Ako ste i pravi kvejkoljubac, mislim da neće biti te sile koja bi stišala ovu glazbu dok haračite po tunelima. Ako je Quake jedna od najagresivnijih igara, onda su ljudi koji sviraju ovu glazbu igrali Quake danima i noćima bez prestanka. Rezultat nije izostao. Ukratko: u stilu.



UNREAL

"Pa ovo je genijalno!" bila je moja reakcija na Unreal. Iako baš i ne volim ovakve igre, od ove se nisam mogla odlijepiti satima. Glazba savršeno upotpunjuje štimung igre, diže vam adrenalin i jednostavno vas hipnotizira. Priznajem vam, toliko sam se ufurala da me čak bilo trta! To se traži. Nafrljite zvučnike i uživajte jer Unreal, po meni, dobiva ocjenu najbolje prilagođene glazbe igri.

POPIS OBJAVLJENIH

IME IGRE	BROJ	OCJENA %	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ	AUTOR	PLATFORMA
3D Extreme Pinball	35	50	Digital Invasion	Electronic Arts	Luka Mužinić	PC
3D Ultra Mini Golf	33	89	Sierra	Sierra	Miroslav Puljiz	PC
Aaron vs. Rut Battle Of The Big Bats	34	75	Mindscape	Mindscape	Luka Mihaljević	PC
Abe's Exodus	41	80	Oddworld Inhabitants	GT Interactive	Berislav Jozić	PSX
Achtung Spitfire!	33	83	Avalon Hill	Avalon Hill	Kalit Usama	PC
Addiction Pinball	37	93	Team 17	Microprose	Patrik Pencinger	PC
Alundra	39	72	SCEI/Matrix	Psygnosis	Berislav Jozić	PSX
Anastasia	36	84	Fox Interactive	20th Century Fox	Miroslav Puljiz	PC
Andretti Racing	33	90	Electronic Arts	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
ArA NGC 6397	38	44	Artech	H&A Enetertainment	Goran Lovrek	PC
Ardeness Offensive	35	77	SSI	Mindscape	Kalit Usama	PC
Armored Core	41	83	From Software	SCEE	Berislav Jozić	PSX
Armored Fist 2	35	80	Novalogic	Novalogic	Dario Rakovac	PC
Atlantis	33	84	Cryo	Cryo	Kalit Usama	PC
Balls Of Steel	35	84	Pinball Wizards	GT Interactive	Patrik Pencinger	PC
Ba Toshinden 3	33	82	Takara	Takara	Beroslav Jozić	PSX
Battlespire	34	95	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	Dario Rakovac	PC
Battlezone	36	95	Activision	Activision	Dario Rakovac	PC
Beat The House 2	34	72	Interplay	Interplay	Miroslav Puljiz	PC
Blade	34	82	Alive Mediasoft	Alive Mediasoft	Berislav Jozić	Amiga
Blade Runner	33	92	Westwood	Virgin Interactive	Dario Rakovac	PC
Blitz Bombers	36	95	Red When Excited	Red When Excited	Berislav Jozić	Amiga
Bloodbath At Red Falls	34	10	TFTU	TFTU	Vjeko Brkic	PC
Bloody Roar	36	75	Hudson	Virgin Interactive	Berislav Jozić	PSX
Broken Sword 2	33	87	Revlution Software	Revlution Software	Patrik Pencinger	PC
Burnout: Championship Drag Racing	39	70	Bethseda	Bethseda	?	PC
C&C: Sole Survivor	33	47	Westwood	Virgin Interactive	Patrik Pencinger	PC
C&C Red Alert The Aftermath	33	60	Westwood	Virgin Interactive	Mislav Mataija	PC
Carmageddon Splat Pack	36	91	SCI	SCI	Patrik Pencinger	PC
CART Precision Racing	35	92	Terminal Reality	Microsoft	Dario Rakovac	PC
Celtica	38	67	Artech	H&A Enetertainment	Goran Lovrek	PC
Chasm: The Rift	33	79	Megamedia Corp	Megamedia Corp	Krešimir Lauš	PC
Chessmaster 5500	34	86	Mindscape	Mindscape	Miroslav Puljiz	PC
Circuit Breakers	41	70	Supersonic	Mindscape	Berislav Jozić	PSX
Civilization 2 Fantastic Worlds	35	79	Microprose	Microprose	Mislav Mataija	PC
Clock Tower	36	75	ASCII	ASCII	Berislav Jozić	PSX
Close Combat 2 A Bridge Too Far	33	85	Atomic	Microsoft	Krešimir Lauš	PC
Colin McRae Rally	40	87	Codemasters	Codemasters	?	PSX
Commandos: Behind Enemy Lines	38	90	Pyro Studios	Eidos Interactive	Alan Graf	PC
Creatures 2	41	81	Mindscape	Mindscape	Kristina Jeren	PC
Cricket 97	33	57	EA Sports	Electronic Arts	Mislav Mataija	PC
Crime Killer	41	75	Pixelogic	Interplay	Berislav Jozić	PSX
Critical Depth	35	76	GT Interactive	GT Interactive	Berislav Jozić	PSX
Dark Reign: Rise Of The Shadowhand	36	89	Activision	Activision	Hrvoje Špoljar	PC
Dead Ball Zone	39	75	Rage	GT Interactive	Berislav Jozić	PSX
Dead Or Alive	40	89	Temco	Sony	Berislav Jozić	PSX
Deadlock 2: Shrine Wars	39	75	Accolade	Electronic Arts	Krešimir Lauš	PC
Deathtrap Dungeon	37	82	In House	Eidos	Berislav Jozić	PSX
Descent Freespace The Great War	39	96	Volition Inc	Interplay	Dario Rakovac	PC
Diablo: Hellfire	33	80	Sierra	Sierra	Dario Rakovac	PC
Die By The Sword	37	90	Interplay	Interplay	Krešimir Lauš	PC
Dink Smallwood	38	81	Iridon Interactive	Iridon Interactive	Krešimir Lauš	PC
DK: Deeper Dungeons	33	60	Bullfrog	Bullfrog	Dario Rakovac	PC
Dominion: Storm Over Gift	40	60	Ion Storm	Eidos	Patrik Pencinger	PC
Dr. Who: Destiny Of The Robots	35	60	BC Multimedia	BC Multimmedia	Roman Horvat	PC
Duckman	35	63	Illusion Gaming	Playmates Interactive	Luka Mužinić	PC
Dune 2000	41	79	Westwood	Electronic Arts	Patrik Pencinger	PC
Earth 2140	33	55	Interplay	Interplay	Dario Rakovac	PC
Emergency: Fighters For Life	40	81	16 tons Ent	Topware Interactive	Alan Graf	PC
Evil	37	75	Kimmo Kasila	Aminet	Berislav Jozić	Amiga
Extreme Assault	35	60	Blue Byte	Blue Byte	Damir Rukavina	PC
F1 Racing Simulation	35	95	UbiSoft	UbiSoft	Dario Rakovac	PC

IME IGRE	BROJ	OCJENA %	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ	AUTOR	PLATFORMA
F-15	36	95	Origin/Jane's	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
F-16 Fighting Falcon	33	80	Digital Integration	Digital Integration	Kalit Usama	PC
F-22 Raptor	33	80	Novalogic	Novalogic	Vjeko Brkic	PC
Fallout	33	95	Interplay	Interplay	Dario Rakovac	PC
Fantastic Four	34	50	Acclaim	Acclaim	Berislav Jozić	PSX
FIFA 98: Road To World Cup	33	92	EA Sports	Electronic Arts	Igor Đurić	PC
FIFA: World Cup 98	37	95	Electronic Arts	Electronic Arts	Patrik Pencinger	PC
Fifth Element	41	62	Kalisto	Activision	Berislav Jozić	PSX
Fightin Force	39	39	Core	Eidos	Damir Rukavina	PC
Fighting Force	34	82	Eidos	Eidos	Berislav Jozić	PSX
Final Conflict	35	34	Sound Source Int	Sound Source Int	Goran Lovrek	PC
Final Fantasy VII	33	91	Squaresoft	Squaresoft	Berislav Jozić	PSX
Final Fantasy VII	40	83	Squaresoft	Squaresoft	Dario Rakovac	PC
Final Gate	35	30	Neporznat	Neporznat	Berislav Jozić	Amiga
Final Odissey	33	79	Vulcan Software	Vulcan Software	Berislav Jozić	Amiga
Flight Simulator 98	33	70	Microsoft	Microsoft	Vjeko Brkic	PC
Flight Unlimited 2	35	94	Looking Glass	Eidos	Dario Rakovac	PC
Flying Corps Gold	35	82	Empire Interactive	Empire Interactive	Krešimir Lauš	PC
Forsaken	38	91	Probe Entertainment	Acclaim	Patrik Pencinger	PC
Foundation	40	93	Paul Burkley	Sadness Software	Berislav Jozić	Amiga
Fox Sports Golf 99	41	79	Gremlin	Fox Sports Interactive	Mislav Mataija	PC
Frogger	37	76	Hasbro Interactive	Hasbro Interactive	Kristina Jeren	PC
Front Page Sports Ski Racing	36	82	Sierra	Sierra	?	PC
Future Cop: LAPD	41	94	Electronic Arts	Electronic Arts	Berislav Jozić	PC
Galapagos	33	50	Anark	Electronic Arts	Vedran Januš	PC
Game, Net, Match	41	78	Blue Byte	Blue Byte	Miroslav Puljiz	PC
Garfield In The Act	34	76	Sega	Sega	Miroslav Puljiz	PC
Genetic Species	38	96	Marble Eyes	Vulcan Software	Berislav Jozić	Amiga
Get Medieval	41	40	Monolith	Monolith	Damir Rukavina	PX
Gex: Enter The Gecko	37	93	?	?	Berislav Jozić	PSX
Goldeneye	39	90	Rareware	Rareware	Patrik Pencinger	N64
G-Police	35	60	Psygnosis	Psygnosis	Damir Rukavina	PC
Gran Turismo	38	94	Sony	Sony	Berislav Jozić	PSX
Grand Slam	35	78	Virgin Interactive	Virgin Interactive	Miroslav Puljiz	PC
Hardwar	41	90	Software Refinery	Gremlin Interactive	Dario Rakovac	PC
Hariboy's Quest	34	81	Condor Software	Condor Software	Miroslav Puljiz	PC
Heart Of Darkness	40	90	Infogrames	Infogrames	Krešimir Lauš	PC
Heavy Gear	34	69	Dream Pod 9	Activision	Damir Rukavina	PC
Hexen 2: Portal Of Praevus	36	82	Raven Software	Activision	Alan Graf	PC
Hexplore	41	30	Infogrames	Infogrames	Damir Rukavina	PC
House Of The Dead	41	79	Sega	Sega	Krešimir Lauš	PC
Hugo 2	34	75	Interactive TV Ent	Interactive TV Ent	Miroslav Puljiz	PC
Imperialism Plus	34	60	Frog City	Frog City	Denis Kovačić	PC
Incoming	39	90	Rage Software	Rage Software	Krešimir Lauš	PC
Incubation	34	84	Blue Byte	Blue Byte	Luka Mihaljević	PC
Interstate 76 Nitro Riders	36	72	Activision	Activision	Dario Rakovac	PC
Israeli Air Force	41	88	Jane's	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
Jack Nicklaus Golf 5	39	86	Accolade	Accolade	Miroslav Puljiz	Pc
Jazz Jackrabbit 2	34	90	Epic	Epic	Igor Đurić	PC
Jedi Knight: Mysteries Of The Sith	36	80	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
Jet Moto	33	11	Single Trac	Single Trac	Damir Rukavina	PSX
Johnny Herbert's GP Championship	41	60	Games Arena	Games Arena	Dario Rakovac	PC
Joint Strike Fighter	34	91	Eidos	Eidos	Dario Rakovac	PC
Judge Dredd	37	37	Gremlin	Gremlin	Hrvoje Herceg	PSX
K1 - The Arena Fighters	39	50	X-ing	T-HQ	Berislav Jozić	PSX
Kargon	40	75	APC&TCP	APC&TCP	Berislav Jozić	Amiga
Klonoa	41	83	Namco	Namco	Berislav Jozić	PSX
Kurush	34	77	Sony	Sony	Berislav Jozić	PSX
Leisure Suit Larry Collection 97	33	85	Sierra	Sierra	Mislav Mataija	PC
Longbow 2	33	90	Electronic Arts	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
Lords Of Magic	35	36	Sierra	Sierra	Damir Rukavina	PC
M.A.X. 2	40	69	Flat Cat	Interplay	Kristijan Žibreg	PC
M1 Tank Platoon 2	37	87	Microprose	Microprose	Alan Graf	PC
Maximum Force	34	65	Midway	Atari	Berislav Jozić	PSX
Monster Truck Madness 2	38	90	Terminal Reality	Microsoft	Patrik Pencinger	PC
Moonchild	39	47	?	?	Kristina Jeren	PC









RECENZIJA U 1998.

IME IGRE	BROJ	OCJENA %	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ	AUTOR	PLATFORMA
Mortal Kombat 4	40	90	Eurocom	Midway	Damir Rukavina	PC
Mortal Kombat Mythologies: Subzero	36	45	Midway	Midway	Berislav Jozicc	PSX
Motor Madness	41	90	Rainbow Studios	Microsoft	Kristijan Žibreg	PC
Motorhead	38	88	Digital Illusions	Gremlin	Alan Graf	PC
Murder	37	70	Ken Isley	Ken Isley	Berislav Jozic	Amiga
Myst	36	89	clickBoom	PXL computers	Berislav Jozic	Amiga
NBA - Hang Time	39	85	Midway	GT Interactive	Goran Zec	PC
NBA Action 98	39	80	Sega Sports	Sega	Mislav Mataija	PC
NBA Live '98	33	91	EA Sports	Electronic Arts	Miroslav Puljiz	PC
Need For Speed 2 : SE	33	91	Electronic Arts	Electronic Arts	Patrik Pencinger	PC
Need For Speed 3 Hot Pursuit	41	95	Electronic Arts	Electronic Arts	Patrik Pencinger	PC
Need For Speed 3 Hot Pursuit	36	91	Electronic Arts	Electronic Arts	Berislav Jozic	PSX
NHL 98	36	87	EA Sports	Electronic Arts	Hrvoje Herceg	PSX
NHL 98	41	92	EA Sports	EA Sports	Kristijan Žibreg	PC
...ghtlong	41	80	Trecision	TEAM 17	Mislav Mataija	PC
...ear Strike	33	85	Electronic Arts	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
...ight And Darkness	41	78	Tribal Dreams	Interplay	Damir Rukavina	PC
...Escape	33	91	Sadness Software	Sadness Software	Berislav Jozic	Amiga
...tional Art Of War	41	83	Talonsoft	Talonsoft	Mislav Mataija	PC
...Wars	37	80	Singletrack	Microsoft	Mislav Mataija	PC
Pandemonium 2	35	91	Crystal Dynamics	Crystal Dynamics	Krešimir Lauš	PC
Pax Corpus	37	47	Cryo	Cryo	Hrvoje Herceg	PSX
PGA Pro Tour 98	33	87	Electronic Arts	Electronic Arts	Miroslav Puljiz	PC
...ball Brain Damage	36	70	Mind's Eye	Epic Marketing	Berislav Jozić	Amiga
... 3D Beyond The Jungle	36	77	Activision	Activision	Berislav Jozic	PSX
...azy	37	89	Inner Workings	Europress	Patrik Pencinger	PC
... Gold	33	70	UbiSoft	UbiSoft	Damir Rukavina	PC
... 3 The Beginning	42	95	Bullfrog	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
...stal	33	61	Running With Scissors	Running With Scissors	Patrik Pencinger	PC
...der	39	70	Verosoft	Verosoft	Berislav Jozic	Amiga
[illegible]	39	80	IdSoftware/clickBoom	clickBoom	Berislav Jozic	Amiga
[illegible]	33	94	id Software	Activision	Patrik Pencinger	PC
... The Reckoning	39	70	Xatrix Entertainment	Activision	Patrik Pencinger	PC
... Dissolution ...rity	34	92	Rogue	Activision	Mislav Mataija	PC
Queen: The Eye	36	89	Electronic Arts	Electronic Arts	Hrvoje Špoljar	PC
...age Of Mages	41	94	Buka Entertainment	Monolith	Damir Rukavina	PC
...bow Six	41	72	Red Storm	Red Storm	Patrik Pencinger	PC
...scal	36	81	Travellers Tales	Psygnosis	Berislav Jozic	PSX
...man 4 Ever	41	70	Ubisoft	Ubisoft	Kristina Jeren	PC
[illegible]	39	84	Electronic Arts	Electronic Arts	Hrvoje Herceg	PSX
...Collectors Pack	34	89	Westwood	Virgin Interactive	Mislav Mataija	PC
... 2	35	90	Dynamics Software	Sierra	Dario Rakovac	PC
...ater ...Rampage	38	73	Criterion Studios	UbiSoft	Krešimir Lauš	PC
...ides Again	41	65	Xatrix Entertainment	Interplay	Dario Rakovac	PC
Resident Evil	33	55	Capcom	Capcom	Dario Rakovac	PC
Resident Evil 2	37	94	Capcom	Capcom	Berislav Jozic	PSX
...vor: Dung. Keeper	39	78	Bullfrog	Bullfrog	Dario Rakovac	PC
... X-COM 3	40	77	Microprose	Microprose	Patrik Pencinger	PC
...lution	35	79	Interplay	Interplay	Krešimir Lauš	PC
...en	33	55	Red Orb	Red Orb	Dario Rakovac	PC
...: The Curse Of The Monkey Island 1/2	34				Luka Mihaljević	PC
...: The Curse Of The Monkey Island 2/2	35				Luka Mihaljevic	PC
...Bash 3D	38	90	Electronic Arts	Electronic Arts	Kristijan Žibreg	PSX
... moj prijatelj u nevolji	34	53	Algoritam	Algoritam	Damir Rukavina	PC
...Ace Conflict	35	70	Eagle Interactive	Virgin Interactive	Dario Rakovac	PC
...rium	38	92	Dreamforge	ASC Games	Dario Rakovac	PC
...više T Raider 2 ...više	35				Krešimir Lauš	PC
...Annihilation	34				Patrik Pencinger	PC
...eamer Rally	33	89	Virgin Interactive	Virgin Interactive	Dario Rakovac	PC
...D - Industrial ...tion	35	75	Sega	Syrox Development	Dario Rakovac	PC
...Fighter	34	78	Trinode	Trinode	Miroslav Puljiz	PC
...A Rally Championship	34	47	Sega	Sega	Igor Duic	PC

IME IGRE	BROJ	OCJENA %	PROIZVOĐAČ	IZDAVAČ	AUTOR	PLATFORMA
Shadowmaster	34	72	Hammerhead	Psygnosis	Berislav Jozic	PSX
Shangai Dynasty	38	80	Activision	Activision	Dario Rakovac	PC
Shipwreckers	35	74	Psygnosis	Psygnosis	Kristina Jeren	PC
Shogo M.A.D	42	94	Monolith	Monolith	Damir Rukavina	PC
Sim Safari	37	60	Maxis	Electronic Arts	?	PC
Sixth Sense Investigations	39	85	Cinetech	Islona	Berislav Jozic	Amiga
Skull Monkeys	35	76	Electronic Arts	Neverhood	Berislav Jozic	PSX
Small Soldiers	41	80	Globaltech Design	Hasbro Interactive	Dario Rakovac	PC
Spec Ops	39	84	Zombie Studios	BMG Interactive	Krešimir Lauš	PC
Spirou	34	60	Infogrames	Infogrames	Miroslav Puljiz	PC
Star Trek Pinball	39	78	Interplay	Interplay	Kristina Jeren	PC
Star Wars: Masters Of Teras Kasi	37	72	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PSX
Star Wars: Rebellion	37	70	Cool Hand	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
Starcraft	36	80	Blizzard	Blizzard	Damir Rukavina	PC
Starcraft: Insurrection	40	88	Aztech New Media	?	Patrik Pencinger	PC
Starcraft: Multiplayer Vodič 1/2	38				Denis Piljek	
Starcraft: Multiplayer Vodič 2/2	39				Denis Piljek	
Starship Titanic	40	90	Digital Village	Simon&Schuster	Kristina Jeren	PC
Steel Panthers 3 Brigade Command	35	78	SSI	SSI	Ivan Rubelj	PC
Street Racer	35	73	UbiSoft	UbiSoft	Berislav Jozic	Amiga
Streets Of Sim City	37	49	Maxis	Maxis	Mislav Mataija	PC
Subculture	34	88	Criteriom Studios	UbiSoft	Patrik Pencinger	PC
Subhunt	34	20	UNT	Spectrum Pacific	Vjeko Brkic	PC
SWAT 2	41	70	Sierra	Sierra	Alan Graf	PC
Swing	35	85	Software 2000	Software 2000	Miroslav Puljiz	PC
Team Apache	40	91	SIMIS	Mindscape	Krešimir Lauš	PC
Tekken 3	40	94	Namco	Namco	Berislav Jozic	PC
Temujin	39	88	Southpeak	Southpeak	Mislav Mataija	PC
Test Drive 4	34	78	Pitbull	Accolade	Krešimir Lauš	PC
The Curse Of The Monkey Island	35	94	Lucas Arts	Lucas Arts	Luka Mihaljević	PC
The Last Express	35	91	Smoking Car	Broderbund	Vedran Januš	PC
The Lost World Chaos Island	37	75	Dreamworks	Microsoft	Krešimir Lauš	PC
The Lucas Arts Archives vol. 3	34	81	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
The Shadow Of The Third Moon	35	80	Titan Comuter	Titan Computer	Berislav Jozić	Amiga
The X-Files Unrestricted Access	41	90	Fox Interactive	Electronic Arts	Dario Rakovac	PC
Time Crisis	34	76	Namco	Namco	Berislav Jozić	PSX
Tone Rebellion	35	73	The Logic Factory	The Logic Factory	Roman Horvat	PC
TA: Battle Tactics	41	71	Cavedog	Cavedog	Patrik Pencinger	PC
TA: Core Contingency	38	86	Cavedog	Cavedog	Patrik Pencinger	PC
Total Football Management	35	35	Europress	Europress	Ivan Rubelj	PC
Touring Car Championship	34	81	Codemasters	Codemasters	Alan Graf	PC
Triple Play Baseball 99	37	91	EA Sports	EA Sports	Miroslav Puljiz	PC
Twisted Metal 2	33	76	Sony	Sony	Krešimir Lauš	PC
Unreal	38	95	Epic	GT Interactive	Krešimir Lauš	PC
Uprising	37	86	Cyclone Studios	3DO	Krešimir Lauš	PC
Vigilante 8	38	86	Activision	Activision	Kristijan Žibreg	PSX
Virtua Cop 2	34	83	Sega	Sega	Igor Duić	PC
Virtual Pool 2	35	82	Interplay	Interplay	Miroslav Puljiz	PC
Warbreeds	39	30	Broderbund	Broderbund	Ivan Rubelj	PC
Wargames	40	80	Int. Studio & MGM	Electronic Arts	Krešimir Lauš	PC
Warhammer 40000 The Final Liberation	33	82	SSI	SSI	Damir Rukavina	PC
Warhammer: Dark Omen	36	94	Games Workshop/EA	Electronic Arts	Damir Rukavina	PC
Wheels On Fire	35	68	Nepoznat	Nepoznat	Berislav Jozic	Amiga
Wild 9	41	88	Interplay	Interplay	Berislav Jozic	PSX
WC Prophecy	33	95	Origin	Origin	Dario Rakovac	PC
Wingnuts	37	71	SkunkWorks	SkunkWorks	Berislav Jozić	Amiga
Winter Race 3D	35	67	Fielding Productions	Fielding Productions	Miroslav Puljiz	PC
X-Com: Interceptor	39	70	Mythos	Microprose	Dario Rakovac	PC
X-Files: The Game	40	80	Fox Interactive	Fox Interactive	Dario Rakovac	PC
X-Men: Children Of The Atom	37	68	Acclaim	Acclaim	Hrvoje Herceg	PSX
X-Wing Collector Series	41	?	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
X-Wing VS. Tie Fighter Balance Of Power	34	75	Lucas Arts	Lucas Arts	Dario Rakovac	PC
Zork: The Grand Inquisitor	34	81	Activision	Activision	Luka Mihaljević	PC







SAMO ZA VLASNIKE PLAYSTATIONA

nagradna igra

2 sretna čitatelja će osvojiti vrhunsku igru u vrhunskom pakiranju!



KAKO SUDJELOVATI U NAGRADNOJ IGRI?

Jednostavno, slijedi ova tri koraka:

- Nabroji bar tri borca iz igre
- Odgovor napiši na dopisnicu
- Dopisnicu pošalji na našu adresu

ČINJENICE...

- U Hrvatskoj postoje samo 2 primjerka ovog luksuznog paketa
- Oba posjeduje redakcija Hackera

...I ZAKLJUČAK

- Oba će u sljedećem broju dobiti dvoje sretnih čitatelja Hackera

Janus-Lingua d.o.o.
za N.I. Tekken 3
Petrinjska 11/IV, Zagreb

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do 15. 12. 98.
Imena dobitnika će biti objavljena u sljedećem broju.
Urednikova odluka je konačna.

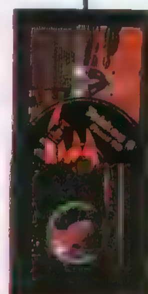
HACKER
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



Osvoji otmjeni paket koji krije...



...booklet s popisom svih specijalnih poteza...



...press CD na kojem su prekrasne pozadine i promotivna grafika za igru...



...te originalnu igru za PAL teritorije s podrškom za DualShock



RECENZIJE

Ovaj broj vrvi recenzijama svih mogućih blockbuster naslova koje su izdavači čuvali za božićnu sezonu. Svakako nemojte propustiti Tomb Raider 3 i najbolju 3D akcijsku igru do sad - Half Life.

REZULTATI ČETVRTFINALA HINLA NATJECANJA

Nedavno je završeno četvrtfinale HINLA natjecanja, a u trenutku dok ovo čitate HINLA se ozbiljno priprema za polufinale i finale. U četvrtfinalu je ekipa Zone iz Varaždina izgubila od TrešnjevKaosa iz Zagreba sa 1:5, dok je splitski Virus odnio prevagu nad "šampionom" Feraxom iz Zagreba sa 8:4 (3:3, 5:1). Zagrebački DIVovi su nadvladali Zweri sa 4:2, dok je Adison jednostavno zgazio varaždinsku Deltu sa 6:0. Kao generalni medijski pokrovitelj HINLA natjecanja , Hacker će vam u sljedećem broju donijeti rezultate natjecanja u polufinalu i finalu, zajedno sa slikama i komentarima pobjednika i gubitnika.

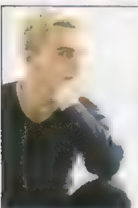

▲ Iskusni DIVovi su ipak uspjeli nadljudskim naporima nadvladati...


▲ ...ekipu Zweri koja je od samog početka krenula (i povela) vrlo oštro i ozbiljno.

PREDSTAVLJAMO VAM HACKER...

Redakciju Hackera čini uigrani tip mladih (i onih koji se tako osjećaju) entuzijasta i igrača od glave do pete koji svaki mjesec nose odgovorni teret ispunjavanja deadlineova za urednika, koji opet nosi odgovornost ispunjavanja tiskarskih rokova za svoje poslodavce. Predstavljamo vam ljude koji već četiri godine stvaraju ovaj časopis...

KRISTIJAN "CHRIS" ŽIBREG



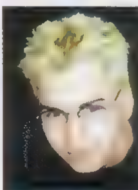
Urednik najboljeg časopisa za igre. Čovjek s tisuću i jednom brigom. Uvijek kriv i odgovoran za sve Usprkos pressingu, Chris svoje obveze izvršava s iznimnim elanom i odgovornošću. Redoviti je posjetitelj kina jer obožava filmove, a u slobodno vrijeme se bavi tulumarenjem po zagrebačkim diskotekama.

DAMIR "Đ" RUKAVINA



Strasti se još nisu stišale oki kontroverzne recenzije Starcrafta kojom je Damir Rukavina raspalio "narodne mase". Đ obožava Warhammer serijal igara, a trenutno je zaokupljen studiranjem na zagrebačkom FER-u i odigravanjem Blooda 2 kojeg će vam predstaviti u sljedećem broju.

DARIO "X" RAKOVAC



Dario je ovaj mjesec konačno došao na svoje s obzirom na gužvu koja se u kinima digla oko X-Filesa. "X" je poznat po tome što je na video kazete arhivirao svaku emitiranu epizodu X-Files serijala. Ovih dana ne može hodati jer je na fitnessu priklještio kičmu.

PATRIK "DVD" PENCINGER



Patrikov sigurno zna što se "nosi" u svijetu hardvera, a to mu je priskrbilo uređivanje svih "in" i "trendy" rubrika u Hackeru. Nakon što je kompletirao svoje kućno kino sa svim mogućim komponentama, slobodno vrijeme provodi priređujući maratonske DVD projekcije u pokrovlju svoje kuće.

BERISLAV "BERO" JOZIĆ



Bero se jedva uspio oporaviti od šoka koji mu je glavni urednik napravio svojom objavom da Hacker odustaje od Amige. Priča se da Bero liječi tugu tako što se na mjesec dana zatvorio u sobu sa svojom PSX konzolom. Nama odgovara, sve dok nam recenzije stižu redovito :-)

HORNED REAPER



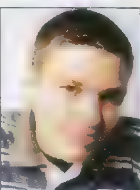
Šef službenih Hackerovih tamnica u Petrinjskoj 11 na četvrtoj razini ispod zemlje. Kada netko na vrijeme ne obavi svoju domaću zadaću, urednik pritisne gumb i baci neposlušnog recenzenta u tamnicu. Prije dolaska Horned Reapera, službeni Hackerov tamničar je bio Damir Rukavina

DAMIR "SHERLOCK" ĐUROVIĆ



Naš dežurni štakor Damir vodi izvrsnu sekciju u časopisu koju zovemo Novosti i konačno je, nakon više od godinu dana rada u Hackeru, sakupio dovoljno love da si kupi najbrži PC u gradu. Sramota je jedino što još uvijek koristi nekakav jadni 14" monitor. Ne možeš imati sve, zar ne Damire?

MISLAV "JUNIOR" MATAIJA



Mislav je tipični je dečko kakvog bi svaka majka voljela imati u susjedstvu. Brije po avanturama, fura se na rappersku obleku i zove u sitne sate da provjeri nije li ga urednik zaboravio prilikom podjele novih igara za recenziranje. Ovih dana se sprema kupiti i svoj prvi pribor za brijanje :)

KRISTINA JEREN



Znatiželja je konačno udovoljena svim našim čitateljima koji su molili za sliku Kristine. U slobodno vrijeme Kristina se nosi sa odgovornom ulogom Patrikove djevojke, što opovrgava sve tračeve da bi Hackerova ljepša polovica mogla biti u ikakvim ljubavnim vezama s glavnim urednikom.

ALAN "NAPOLEON" GRAF



Alan je ovih dana na vrhuncu iščekivanja jer ne može dočekati 12. prosinac kada će odjuriti u Continental Megastore na hrvatsku prezentaciju Tomb Raidera 3 i Gangstersa. Kao obožavatelj strategija, Alan je jedan od rijetkih koji će Gangsterse pretpostaviti Lari Croft.

IGOR "LEO" DUIĆ



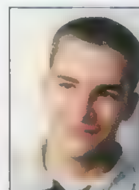
Iako Igor trenutno ne recenzira igre u Hackeru, držimo ga u redakciji da nam kao najljepši novinar redakcije (prestiže ga jedino Kristina Jeren) poboljša prosjek. Igor je toliko slatki da mnogi u njemu vide drugog Leonarda DiCapria, a u kuloarima kruže priče o njegovom mogućem poziranju za duplericu PlayGirla.

MIROSLAV "MIRO" PULJIZ



Miro je nabacio zadovoljni osmjeh u ovom broju (za razliku od slike iz prošlog broja) jer smo ga ponovo aktivirali na polju sportskih simulacija za kojima je lud. Trenutno brije po NBA Live 99 i Front Page Sports: Skiing '99 čiju recenziju upravo dovršava za sljedeći broj.

HRVOJE "SKINHEAD" HERCEG



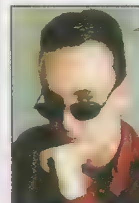
Hrvoje je kao vlasnik PSX-a u milosti i nemilosti Bere koji mu dodjeljuje recenzije za njegovu sivu kutijicu za interaktivnu zabavu. U posljednje vrijeme ovaj čovjek ima sve više posla jer smo u Hackeru osjetno povećali prostor za PSX zato jer ste vi tako tražili :)

MARIO BOŠNJAK



"Ide mi, u životu ide mi", sigurno je ovih dana Mariova omiljena pjesma jer će izgleda nakon pokusnog perioda ipak ući u Hackerov tim recenzenata i tako dati svoj doprinos informiranju javnosti o kvaliteti novih igara. Ili tako nekako... Uglavnom, Mario piše za Hacker.

KREŠ-o "BANDICOOT" LAUŠ



Nakon naporne operacije koja je ispraznila njegove baterije, Šokre se vratio u Hacker sa svojim recenzijama koja su prava mala literarna djela. Krešo već 3 godine obilazi frendove koji imaju PSX i uživa u igricama za konzolu te uporno odbija kupiti sebi jedan PSX jer smatra da konzole nemaju šanse protiv PC-a.

Kako ocjenjujemo

Ocjenjivanje i recenziranje igara u Hackeru držimo vrlo ozbiljnom i odgovornom zadaćom. Iako je konačna ocjena uvijek u manjoj mjeri uvjetovana i subjektivnim stavom recenzenta, naši se suradnici trude dati što realniju i potpuniju sliku o kvaliteti predstavljene igre i time vam olakšati donošenje konačne odluke o njenoj kupnji. Ukratko, Hacker je časopis kojem se vjeruje...

0%-39%
Igre koje dobiju ispod 40% treba izbjegavati pod svaku cijenu jer su frustrirajuće, nezanimljive, dosadne i neigrive - igrivost im je gotovo nikakva zbog lošeg dizajna, koncepta i izvedbe.

40%-59%
Iako igre iz ove kategorije imaju nekoliko vrlo krupnih i uočljivih propusta, znaju biti zanimljive prvih nekoliko nivoa, nakon čega dosade i ljudi ih uglavnom prestanu igrati.

60%-74%
Ovo su igre koje ne zaslužuju nikakvo posebno isticanje ili nagrade. Riječ je o prosječnim naslovima koji, istina, zaslužuju određenu pozornost, no većina igrača neće u njima vidjeti ništa posebno ako nisu pasionirani ljubitelji tog žanra

75%-85%
Tehnički impresivna i dobro osmišljena igra koja zaslužuje epitet Hackerove preporuke mjeseca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu će se uglavnom dopasti i igračima koji nisu pretjerano skloni tom žanru te predstavljaju investiciju vrijednu uloženog novca

85%-100%
Skoro savršena igra koja će postati klasik i biti rado igrana čak i kad je vrijeme pregazi. Nema nikakve dvojbe da je riječ o naslovu koji se isplati kupiti jer nećete žaliti utrošenog novca. Igre koje dobiju ovako visoku ocjenu zaslužuju epitet Hackerove preporuke mjeseca

PREPORUKA MJESECA

SADRŽAJ

TOP 20

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ
Tomb Raider 3	Eidos
FIFA '99	EA Sports
Spyro The Dragon	Sony
Small Soldiers	EA / THQ
Tekken 3	Namco / Sony
TOCA Touring Car	Platinum / Codemaster
Premier Manager '98	Gremlin Interactive
Grand Theft Auto	Platinum / Take 2
Crash Bandicoot	Platinum / Sony
World Cup '98	EA Sports / THQ
Formula 1 '98	Psygnosis
Tomb Raider 2	Eidos / Core Design
V Rally	Platinum / Infogrames
Hercules	Platinum / Disney / Sony
Banjo-Kazooie	Nintendo
Tomb Raider	Platinum / Eidos
WWF: Warzone	Acclaim
Colin McRae Rally	Codemaster
Mickey's Wild Adventures	Platinum / Sony
1080 Snowboarding	Nintendo

PlayStation

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ
Tomb Raider 3	Eidos
FIFA '99	EA Sports
Spyro The Dragon	Sony
Small Soldiers	EA
Tekken 3	Namco / Sony

WWW ADRESAR

Da bismo vam olakšali snalaženje u ćudljivim i nepredvidim vodama WEB-a, URL-ova i adresa koje se često mijenjaju, odsad ćemo redovito donositi tabelu gdje ćete pronaći WWW adrese svih proizvođača i izdavača čije smo igre recenzirali u tekućem broju

Activision	www.activision.com
Bullfrog	www.bullfrog.ea.com
Codemasters	www.codemasters.com
Core Design	www.core-design.com
DID Software	www.did.com
Digital Point	www.speedyzone.com
Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com
Electronic Arts	www.ea.com
FASA Interactive	www.fasainteractive.com
Hasbro Interactive	www.hasbrointeractive.com
Infogrames	www.infogrames.com
Interactive Magic	www.imagicgames.com
Interplay	www.interplay.com
Konami	www.konami.com
Mango Grits	www.mangogrits.com
Microprose	www.microprose.com
Mindscape	www.mindscape.com
Monolith	www.lith.com
Monte Cristo Multimedia	www.bullfrog.ea.com/
Papyrus	www.papyrus.com
Parallax Software	www.parallax.com
Sierra	www.sierra.com
Silver Lightning	www.silverlightning.com
Sony	www.playstation-europe.com

NINTENDO 64

IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ
Banjo-Kazooie	Nintendo
1080 Snowboarding	Nintendo
Super Mario 64	Nintendo
F1 World Grand Prix	Nintendo
World Cuo '98	EA Sports



IGRA	PROIZVOĐAČ/IZDAVAČ
Combat Flight Simulator	Microsoft
Age of Empires: Rise of Rome	Microsoft
Populous: The Beginning	Bullfrog
Settlers III	Blue Byte
The Simpsons: Virtual Springfield	Fox

Stigla je najočekivanija igra godine!

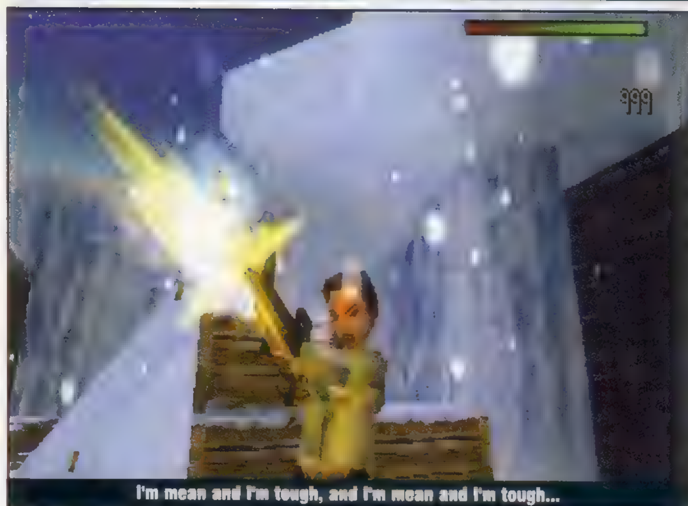
TOMB RAIDER 3: THE ADVENTURES OF LARA CROFT

PlayStation RECENZIJA

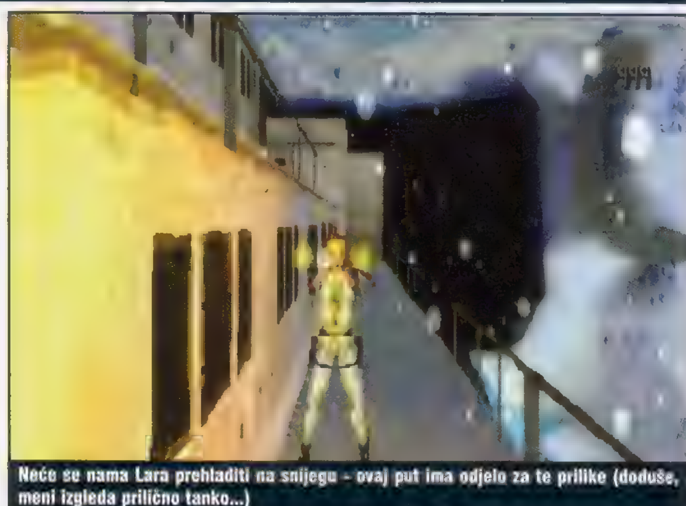
Lara ponovno skače, trči i povlači poluge na našim ekranima, a horde obožavatelja opet imaju priliku diviti se njezinim grudima. Je li ova igra samo kopija prijašnjih nastavaka?



Animiranih sekvenci između nivoa ne nedostaje, ali će vam ipak trebati dosta da shvatite cijelu priču.



I'm mean and I'm tough, and I'm mean and I'm tough...



Neće se nama Lara prehladiti na snijegu - ovaj put ima odjelo za te prilike (doduše, meni izgleda prilično tanko...)

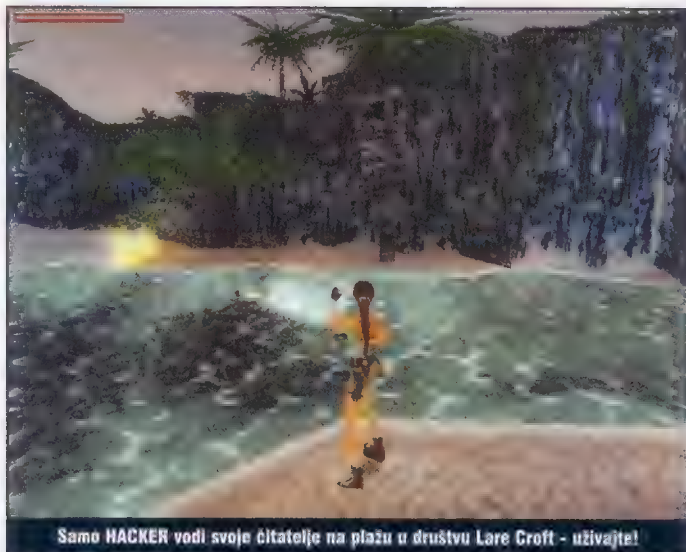
PIŠE **Berislav Jozić**

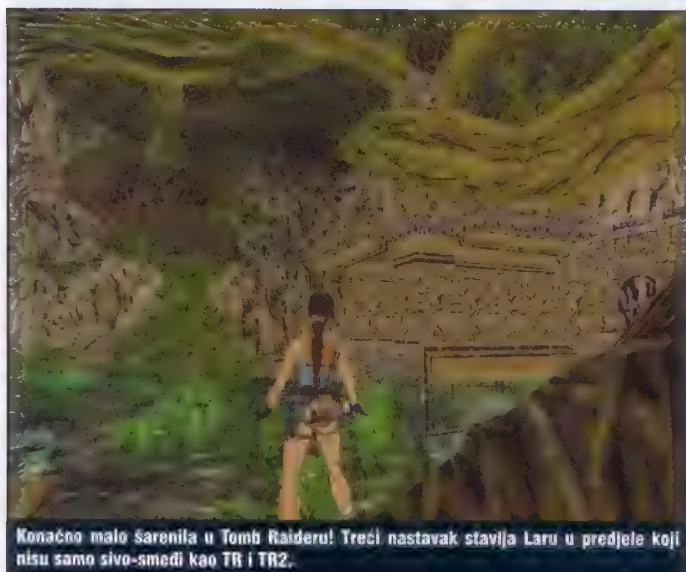
INFO

PROIZVOĐAČ	Core
IZDAVAČ	Eidos
PODRŽANI HARDVER	Memory Card, Dual Shock, Analogni Controller
MULTIPLAYER	šališ se?

OBIČNO recenzije nastavaka pišem tako da prvo kažem riječ-dvije o temi i smislu igre, da bi i oni koji nisu igrali prvi dio shvatili o čemu je riječ. Ovaj put - ne. Tko ne zna što je TR, tko je Lara i slično - laže jer hoće ispasti cool, te ne mora ni čitati ovaj tekst. Ostalima vjerojatno neću reći mnogo toga novoga o Larinoj trećoj avanturi, ali ću barem pokušati.

Da ovaj tekst ipak ne bude samo ponavljanje onoga što ste već čitali na 50 web stranica i u 5 najava u papirnatim časopisima, poznati noviteti u Tomb Raideru 3 izdvojeni su u okvire, dok ih glavni tekst ne sadrži. Logika je sljedeća: ako znate što je novo u TR3, čitajte samo glavni tekst, a ako ne znate - prvo pročitajte okvire.

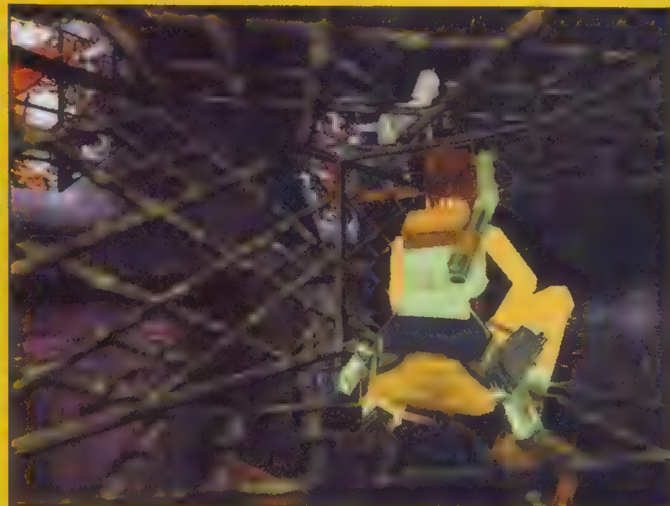

Samo HACKER vodi svoje čitatelje na plažu u društvu Lare Croft - uživajte!

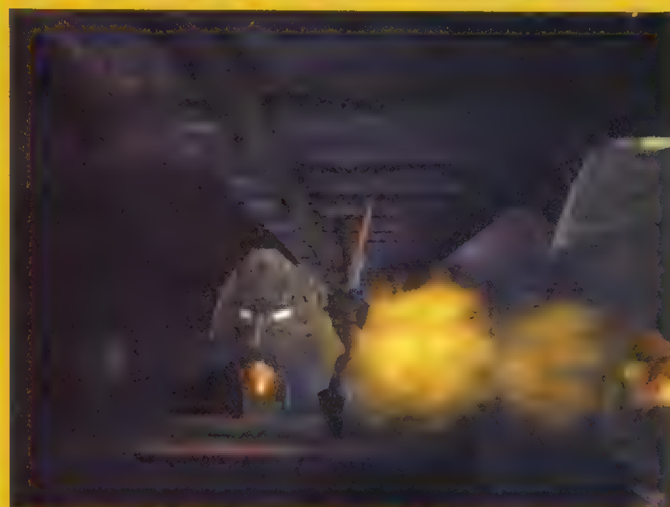

Konačno malo šarenila u Tomb Raideru! Treći nastavak stavlja Laru u predjele koji nisu samo sivo-smeđi kao TR i TR2.

"Svoj odriješiti *NO* Lara više ne izgovara tako često kao prije. Vjerojatno su programeri odlučili da to nije riječ koju žele čuti od mlade djevojke."

NOVI POTEZI

Larine mogućnosti kretanja poboljšavaju se iz nastavka u nastavak. Osim svih vratolomija iz prva dva dijela, sada može i visiti na rešetkama (ili bilo čemu sličnom) i na rukama se kretati unaokolo, otvarati vrata hvatajući ih za kvaku (kao normalan čovjek - i meni bi već dojadilo stalno povlačenje poluga), skuplјati predmete stojeći kraj njih - ako su npr. na stolu (umjesto da čučne NA stol), puzati, sprintati (brzo trčanje na kratko vrijeme), u trku se baciti na pod (npr. da stigne skočiti ispod vratiju prije nego se zatvore) i još par poteza koje sigurno nisam uspio izvesti. Ovi potezi (osobito puzanje), kao što se moglo i očekivati, omogućuju programerima da Laru uvale u cijeli niz novih zamki i problema.


▲ Puzanje, primjerice ispod laserskih zraka, pokret je koji se mnogo rabi u TR3.


▲ Sad znam zašto Englezi ovo zovu "majmunsko ljuljanje".

AJDE, KONAČNO!

I krećemo. Palim PSX, ubacujem CD i uključujem ANALOG gumb na svom controlleru čekajući da se učita intro - kad već ima podršku za dual shock, iskušajmo je! Uvodna animacija - kvalitetna i zanimljiva, ali vrlo nejasna po sadržaju - tko su ti ljudi, gdje je Lara, što treba raditi, kako? Dobro da sam pročitao priču prije igranja jer inače ne bih znao što tražim ovaj put. Neću ići u detalje, dovoljno je znati da i u trećem dijelu Lara traži nekakve predmete koji vlasniku donose veliku moć. Ovaj puta to su krhotine radioaktivnog meteora, koje, naravno, zanimaju i zlikovce s kojima ćete se putem sukobiti. U velikoj sličnosti između priče ovog i prijašnjih nastavaka ima mnogo simbolike - osjećaj "ovo je slično kao u prvom/drugom nastavku" provlači se kroz cijelu igru.

U trećem se nastavku Lara vraća korijenima, više će vremena provesti istražujući okoliš nego se boreći s neprijateljima, baš kao i u prvom dijelu. No, tu su i nivoi koji su po broju neprijatelja jednaki TR2 - tj. zlikovci vas čekaju na svakom koraku. Kada već govorim o nivoima, dobro je napomenuti da konačno nisu svi napravljeni u smeđe-sivim nijansama - tu je noćni London u tamnoplavim i crnim tonovima, močvarno zelena indijska džungla i slični šareni predjeli.

NOVE ZEMLJE, NOVA LICA

Neprijatelji su, pak, opet mješavina divljih životinja, neraspoloženih domorodaca i kriminalaca. Gotovo na svakom čekaju vas bossovi koje treba srediti, a svi zajedno imaju malo veći kvocijent inteligencije nego prije. Ako na nekog neprijatelja zapucate s visine ili s njemu nedostupnog mjesta, brzo će pobjeći, a ako ga slijedite, možda vas odvede u zamku. Neki "ljudski" neprijatelji, opazivši vas, možda vam zagorčaju život zatvaranjem važnih vratiju ili prolaza (stoga se na nekim nivoima potrebno šuljati i skrivati u sjenama - npr. u Londonu). Ako su vas ipak opazili, nije kraj igre, ali ćete nivo morati proći na teži način. Ovdje se krije i jedna od većih inovacija u igri - kroz nivoe, ali i samu igru, postoji nekoliko putova. Teži način prelaska nivoa bit će nagrađen nekim predmetom koji inače ne biste dobili. Što se tiče nelinearnosti same igre, ona se primjećuje nakon trećeg nivoa, kada birate kamo ćete putovati. Ipak, tijekom igre ćete posjetiti sve nivoe pa je zapravo riječ samo o izboru redoslijeda kojim ih želite igrati.



NOVE ZEMLJE, NOVI KRAJOLICI

I ovaj će put Laru njezina potraga odvesti u egzotične krajeve zemaljske kugle. Bude li napravljen još koji nastavak, programerima će uskoro ponestati ideja, i mogu se kladiti da će ju poslati u prošlost ili budućnost - što je već standardna fora u različitim igrama (npr. Duke Nukem, Crash 2...). U TR3 probijat će se kroz već spomenutu Indiju i London, zatim Antartik, pustinju Nevade i nekakav otočić u južnom Pacifiku (ne tim redoslijedom). Svaki

Ne, ova slika nije iz igre, ali T-Rex i njegovi manji rođaci pojavljuju se i u ovom nastavku.

je predio podijeljen na 3 nivoa, što znači da ih je ukupno 15. Naravno, tu je i Larina kuća, gdje ćete na početku izvježbati sve pokrete i uporabu vatrenog oružja.

Iako svaki nivo nosi svoje zamke i probleme, ubrzo ćete uvidjeti da su vam poznati iz prijašnjih nastavaka. Primjerice, nećete se moći maknuti, a da ne naiđete na stare dobre šiljke. No, tu su i neke nove zamke od kojih mi se najviše svidio živi pijesak i dijelovi poda koji to zapravo nisu - npr. grane drveta s gusto isprepletenim lišćem će vam se učiniti kao pod, ali stanete li na njih, odmah ćete propasti.

VOZILA I ORUŽJA

Kao i u drugom dijelu, Lara će kroz igru rabiti različita prijevozna sredstva, od kojih je posebno značajan kajak - cijeli jedan nivo provesti će u njemu! Tu je još nekoliko egzotičnih vozila, no ne bi bilo fer da sve otkrijem onima koje takve stvari vole otkrivati sami.

Oružja su većinom ista, iako grafički dorađenija - npr. iz pištolja se sada dimi nakon pucanja (šteta što Lara ne otpuhuje dim kao Talični Tom, pardon - Sretni Srećko). Neka su oružja nužna za prelaženje određenih dijelova nivoa (Sjećate se razbijanja prozora mecima u TR2? E, tako nekako, ali s bacačem raketa, i ne prozora nego nečeg drugog) pa ako potrošite svo streljivo... Još uvijek je najbolje one neprijatelje koje možete napucati svojim pištoljima, a "teško topništvo" čuvati za bossove i "specijalne namjene".



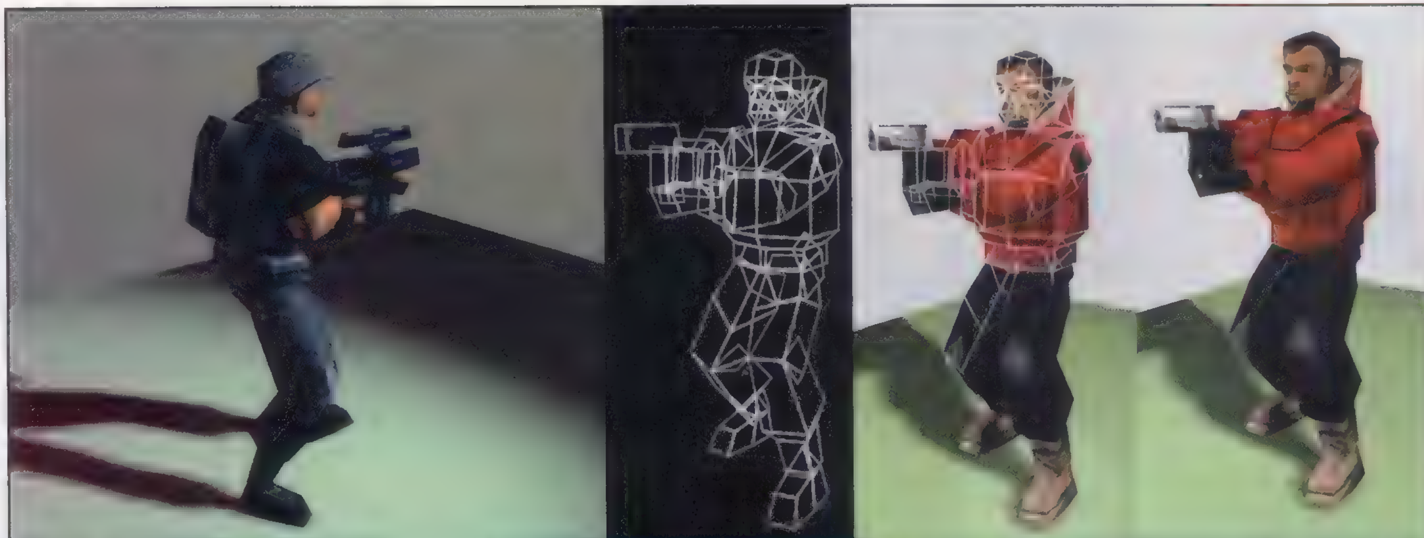
Vaši pištolji doduše nemaju ovakve metke, ali vam vatrene moći ni ovaj puta neće nedostajati.

ŠTO JE UISTINU NOVO?

Pa, zapravo, malo toga. Drago mi je što je postignuta ona atmosfera istraživanja nivoa koja je gotovo potpuno nestala u drugom dijelu. Mnogo je različitih putova kroz nivo i velik broj tajnih prostorija (čak do 6 po nivou, za razliku od prijašnjih 3) pa treba malo pronjuškati uokolo.

Kako su nivoi prilično veliki, za istraživanje svakog dijela trebat će vam dosta vremena, a nužno je i snimanje pozicije. Igračima na PC-u nije to bio nikakav problem, ali oni koji su igrali prvi Tomb Raider na PSX-u sigurno se sjećaju problema sa snimanjem na pojedinim mjestima, što je igru činilo mnogo težom. U TR2 mogli ste snimati bilo gdje - činjenica kojoj su mnogi igrači prigovarali, ali su je mnogi i hvalili. U trećem nastavku postoji kompromis - kristali za snimanje pozicija su vraćeni, ali ih možete pokupiti i uporabiti kad god hoćete. To znači da možete snimati na svakom mjestu, ali ne možete snimati prečesto, čime je uravnotežena težina igre - barem onim dijelom koji ovisi o načinu snimanja pozicije. Traženje kristala po nivou je jedan od važnih razloga za istraživanje. Za pronalaženje ostalih predmeta morat ćete najčešće dobro pregledati pod, dok kristali svijetle prilično jakom plavom svjetlošću pa ćete ih vidjeti izdaleka, ali i teže doći do njih.

Važno je spomenuti još jedan novi tehnički detalj - podršku za dual shock controller. Zapucavši iz nekog oružja, controller vam ugodno vibrira pod prstima, naravno, različitom snagom, ovisno je li riječ o pištoljima ili bacaču raketa. Ipak, pravi je dobitak analogna kontrola. Iako je analogno upravljanje prilično osjetljivo, pa ga ne preporučujem u situacijama kad je potrebno izrazito precizno kretanje, mnogo je bolje od digitalnog u borbi i trčkaranju po širokim prostorima kojih je ovaj put mnogo. Osim toga, analogno upravljanje pruža vam mogućnost da se jednim palcem krećete, dok drugim okrećete pogled. Ovaj manevar je malo nespre-



Izgledu neprijatelja ne može se ovaj put mnogo prigovoriti. Rađeni su posebnom polygon-skinning metodom koja omogućuje potpuni izostanak spojeva na rubovima poligona.

Eto, zašto Lara nije muško: kad već cijelu igru gledate nečiju stražnjicu, neka to barem bude ženska!

tan u prvi mah, ali savladavši ga, vidjet ćete da unosi veliku dozu realnosti - ne morate gledati samo pred sebe dok trčite, nego možete i pogledati što je iznad vas, vreba li tko sa strane i slično. Ovo gledanje Lara prati okretanjem glave nastavljajući trčati u drugom smjeru, a sve skupa bez imalo usporavanja u framerateu - svaka čast!

Novi Larini pokreti dobro su ubačeni u igru, a programerima su poslužili za unošenje novih varijanti zamki. Na prvom ćete nivou sigurno zaboraviti mogućnost puzanja po podu, i tako propustiti neku od tajnih prostorija u koje se može ući samo na taj način. Iskusnim igračima trebat će duže da se naviknu na dodatne pokrete i počnu tražiti način da ih uporabe od onih koji tek ulaze u svijet Tomb Raidera i svi su im jednaki. Osim novih mogućnosti za programere, novi pokreti, vješanje po rešetkama i puzanje, divno pokazuju Larine ženske "epitete", što će svakako zanimati određeni dio igračke publike. Ovdje u Hackeru nas to ne zanima (na stranu što uvijek kada netko zaigra Tomb Raidera 3, iz pozadine dopiru primjedbe u stilu: hej, hej, daj visi još malo i pokreni pogled da je vidim sprijeda....).

Način igre nije se promijenio, očekuju vas stare "fore". Skokovi još uvijek imaju istu dužinu, a manevar korak naprijed - korag natrag još uvijek pali, neovisno o tome što je krajolik sada sastavljen od trokuta, a ne od četverokuta (za početnike koji to ne znaju, spomenuti manevar izvodi se ovako: *HODATE do ruba platforme - Lara neće prekoračiti rub ako hodate - a zatim pustite gumb za hodanje i zakoračite unatrag - na ovaj način Lara će se pozicionirati na točno određenu udaljenost od ruba. Ako sada stisnete trčanje prema naprijed i skok, Lara će napraviti jedan korak i odraziti se u trku sa samog ruba platforme - ovako se izvodi najduži mogući skok.*). Sprint, koji je također jedan od novih pokreta, bit će vrlo korisan za bježanje od napadača te prelaženje zamki koje imaju vremensko ograničenje (inače omraženih u narodu) - eh, da sam to imao u podvodnoj bazi u TR2!

Kako na kraju ocijeniti treći izlet Lare Croft u svijet kompjutorskih igara? Ne znam. Oni koji nisu igrali prijašnje nastavke bit će zadovoljni, kao što smo i mi bili zadovoljni prvim dijelom. Zagriženi ljubitelji Lare također će biti zadovoljni jer je mogu ponovno gledati. Ostali - ne znam. Iako je grafika prilično dorađena, većina današnjih igara može se pohvaliti istim, ako ne i boljim izgledom, a sama se igra gotovo ne razlikuje od prijašnjih nastavaka pa će neki igrači sigurno biti razočarani s deja vų osjećajem tijekom cijele igre.

GRAFIČKA POBOLJŠANJA

Vlasnicima PSX-a najvažnije je da je Lara sada u high-res, što automatski znači mnogo veću jasnoću kompletnog prikaza, i oštrinu slike što je za sobom povuklo i prepravljanje starog enginea, da igra ne bi bila sporija nego prije. Cijeli krajolik sada je sastavljen od trokuta (a ne od četverokuta kao u TR i TR2), što omogućava realnije dočaravanje terena, organskih materijala (npr drveća), te mnogo ljepšu arhitekturu - lukovi nad vratima, kupole i slično.

Neću trošiti mnogo prostora na novosti o kojima ste već čuli - efekte vode, raznobojnih osvjetljenja, otisaka u snijegu, dima i slično - ali moram napomenuti da Lara sada IMA UŠI! (koje izgledaju kao kancerogene izrasline - ali ajde dobro...). Larin lik je je zaobljeniji nego prije i napravljen od većeg broja poligona (možda bi zapravo bilo realnije da nije toliko zaobljena - pa gdje su joj mišići?). Neprijatelji također izgledaju bolje nego prije - ljudi nisu kockasti kao u drugom dijelu te ne možete (dobro, možete, ali vrlo rijetko) vidjeti "šavove" između poligona od kojih su sastavljeni. Životinje su izrazito "life-like" u svojim pokretima i možda najbolje dorađene od svih likova, u što se možete uvjeriti gledajući tigrove na prvom nivou.

Nažalost, i nakon svih ovih poboljšanja, TR3 nije grafički onoliko napredan u odnosu na današnje igre koliko su to svojedobno bili prijašnji nastavci. Mnogi će pri prvom pogledu na ovu igru reći: "da, to je Tomb Raider, ali meni XXXXX izgleda bolje".



Pogledajte uši pa prosudite sami. Ostatak tijela je prilično lijepo zaobljen, zar ne?

Vidjeti (i možda dirnuti) Laru će moći svi hrvatski igrači koji 12. prosinca posjete prostorije multimedijalnog dućana Continental Megastore gdje će biti hrvatska premijera Tomb Raidera 3 uz gostovanje slovenske manekenke koja će za tu prigodu utjeloviti Laru Croft.

OCJENA

Kvalitetno dorađen nastavak, no bez imalo originalnosti i značajnijih noviteta.

85%

ALTERNATIVNO

TOMB RAIDER 1&2
Naravno.

EXCALIBUR 2555 AD
Ne baš uspjeli TR klon gdje je također gl. lik ženski, ali je borba mnogo lošije riješena. Nedavno izišao i u PSX platinastom izdanju

Pola svog života proveo sam igrajući Quake. Sad znam da sam pogriješio

HALF-LIFE

PREPORUKA MJESECA

Sjećate se Quake2? Sjećate se Unreala? Slobodno ih zaboravite i oslobodite si mjesto u mozgu za novog suverena 3d pucačina uz kojeg Quake djeluje poput Solitarea, a Unreal poput trosatne partije Šaha

Pogledajte ga samo kakav je, veći od pola ekrana! Koji se još 3d shooter može pohvaliti ovako masivnim neprijateljima?

PIŠE **Krešimir Lauš**

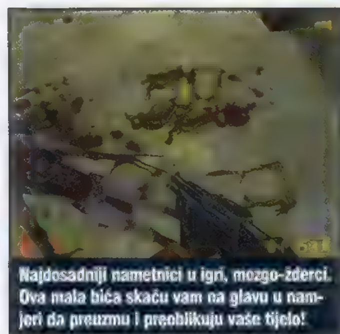
INFO

PROIZVOĐAC	Valve Entertainment
IZDAVAC	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 24 Mb, 16-bit SVGA
NASA PREPORUKA	P2 266, 64 Mb, Voodoo 1
3D PODRŠKA	Direct3D, OpenGL, Voodoo 1&2, Riva 128, Riva TNT
MULTIPLAYER	Modem, LAN, Internet



UISTINU je trnovit život nas igrača...i recenzenata. Taman kad potrošimo posjednje lipe na "najbolju-dosadviđenu-3d-pucačinu-sa-znaš-kakvom-grafikom", dođe druga. Grafički ljepša, zvučno bogatija, krvlju natopljenija. Tek precizan kritički pogled otkriva kako u svim tim *state of the art* pucačinama nove generacije nema nekih važnijih, što bi Ameri rekli, *ground breaking* promjena. Čak bismo mogli reći da ih nije bilo od vremena Duke 3D-a (ostavimo po strani tehničku izvedbu). Pa ipak, neodoljiv će vas nagon tjerati na kupnju novog hardvera samo da bi se navedene igrebožice uopće udostojile pokrenuti. Već par godina čekamo nešto uistinu novo, nešto što bi nas prodrmalo iz igračke lijenosti koja je već toliko uznapredovala da nam i samo klikanje miša predstavlja mentalni napor. Nedostaje ideja, originalnosti, istinske atmosfere, tj. nedostajalo je - jer Sierra je nakon duge dvije godine razvoja konačno izdala svoju igru-ubojicu, zvijer koja je istinski dokaz da se još uvijek može napraviti adiktivna i prekrasna 3d pucačina koja ne zahtijeva Pentium na 400MHz i 128 MB RAM-a. Što je to tako napredno u Half Lifeu da će zasjeniti sve svoje konkurente, uključujući i "ovobrojni" Sin, saznajte u ovom tekstu!!! He, he, he...


Ovo je dimenzija iz koji pristižu alieni, u koju i vi bivate uvučeni nakratko tijekom raspada Black Mesa pokusa


Najdosadniji nametnici u igri, mozgo-žderci. Ova mala bića skaču vam na glavu u namjeri da preuzmu i preoblikuju vaše tijelo!


Jedan od nevjerojatnih detalja u igri; znanstvenik upravo masira srce klinički mrtvom Black Mesa vojniku

DOĐITE U NAŠ SVIJET, ČEKAMO VAS!

Otkud sad Sierra sa 3d pucačinom pod rukom? Odgovor je jednostavan: Sierra je tek izdavač Half Lifea, igre koju su stvorili malopoznati momci iz Valve entertainmenta. Da su Valveovci napravili odličan posao, vidljivo je već iz samih *screenshotova*, no da je i Sierra uplela svoje prste u razvoj i logiku igre, otkrit ćete tek ozbiljnijim igranjem. Naime, Half Life je prva 3d pucačina s avanturističnim elementima! Znam koliko ova tvrdnja zvuči suludo i da je sama sebi proturječna, no ipak stoji. Naime, osim priče i njenog postupnog razmatanja, u Half Lifeu moguća je i ograničena interakcija s drugim likovima koji su ujedno i glavni "tumači" razvoja scenarija u kojem ste vi glavni "glumac". Uostalom, sve će vam biti jasno čim vidite interaktivni "uvod" koji se odvija u realnom vremenu, bit ćete očarani kompleksnošću svijeta, njegovom detaljnošću i gotovo perverzno dobrom atmosferom pojačanom ultrarealističnim zvukom. Igra započinje vožnjom u vlaku koji ulazi u ogroman kompleks Black Mesa laboratorija u kojem ste i vi. Kad nakon početnog šoka shvatite da se možete kretati kroz vlak i da to nije pre-scriptirana animacija, ostat ćete bez riječi. Dolaskom na podzemnu stanicu, stvari će se početi brže razvijati, doznat ćete o pokusu koji se bavi interdimenzijskim putovanjima koji jednostavno mora poći naopako. Kada se neizbježno konačno dogodi i kada kroz novostvorene pukotine prostora-vremena počnu upadati strani i ne baš razdragani životni oblici, završava "uvod", a počinje borba za goli život i bijeg iz infestiranog kompleksa. Iz ovoga ste već mogli nazrijeti da priča nije tako neinteligentna i da je prilično netipična za ostale 3d shootere. Uostalom, u Half Lifeu, po prvi puta, niste pripita bezvratna sirovina niskog čela, nego znanstvenik koji silom prilika mora pribjeći nasilju. No sve bi palo u vodu kad bi uzbuđenja ovdje prestala i ostatak se igre sveo na rutinsko čišćenje nivoa koje brzo prelazite i još brže zaboravljate. Uostalom, sjetite se Unreala i njegovog odličnog početka nakon kojeg kao da je autorima ponestalo ideja i kreativne snage. No Half Life ne pati od te opake bolesti jer...

ZOV SIRENA

...vas iz svakog ugla čeka mozgojedac spreman na skok, željan vaše sive tvari. Budite spremni za mrak, iz njega vrebaju i strpljivo vas čekaju beštije koje će vam ga rado osvijetliti svojim električnim izbojima nenadano vas prekinuvši u divljenju svijetlu. Čak i naizgled bezopasna pukotina na drvenim vratima učas može postati vašim grobom kad kroz nju prokuljaju kandže tražeći vaš vrat. Prošećite se bezbrižno kroz sobu, popnite se na uže koje se lagano klati sa stropa i srest ćete svog krvnika čiji ste jezik dotakli primićići se njegovu ždrijelu!!! Half Life je živi, pulsirajući svijet prepun iznenađenja, obrata i zamki u čijem okružju ne možete biti sigurni u svoj daljni opstanak jer nikada ne znate kada će se na vas urušiti strop, spržiti vas struja ili vas dotući jedna od nebrojenih fora kojih su se Valveovci uspjeli dosjetiti. Osim živčanih aliena te mrtvo-hladnih i preciznih vladinih snaga, u igri ćete naletjeti na kolege znanstvenike koji će vam rado objasniti što se događa, otvoriti vam pokoja vrata i pomoći vam kad god budu mogli. Osim njih, vaši su saveznici i snage Black Mesa osiguranja koje će vas vjerno pratiti, davati vam vatrenu

TAKO SE TO RADI

Ako vam još uvijek nije jasno pomoću kojeg grafičkog potjerivača radi Half Life, vrijeme je da razjasnimo taj misterij. Iako možda iz priloženih slika ne biste vjerovali, riječ je o kombinaciji engiena iz Quake i Quake2. Kako onda igra izgleda tako lijepo, ta svi znamo da su dometi navedenih engina pokoji particle efekt, multicolour osvjetljenje i otužno smeđe-zeleni zidovi? Stoga jer su si Valveovci dali truda i masivno obradili, optimizirali i dotjerali navedeni engine do te mjere da više nije nalik samom sebi! To je jasan dokaz da se može napraviti svašta, samo treba volje i programerskog umijeća. Ovo je stoga svojevrsna pljuska u lice Activisionovomu SiN-u, koji se na polju dorade engina i nije baš iskazao - krajnji su mu dometi bili tek nešto ljepše teksture i malo poboljšani particle efekti. No Half Life se ne zaustavlja na tome, u igru su implementirani brojni grafički efekti koje možete vidjeti na priloženim slikama.


Ovo je interdimenzijski reaktor Black Mesa laboratorija koji je, uz ljudski faktor, i odgovoran za nastalu zbrku. Obratite pozornost na vjerno dočarane električne silnice!


Ne podsjeća li vas ovaj plavi jezičac na struju koja je kuljala iz ruku imperatora u završnom obračunu s Lukeom Skywalkerom? Bože, što ja to pričam...


Stari koji leži na podu zasigurno se htio igrati s lijepim zelenim svjetlom... Igra je nažalost završila tragično.

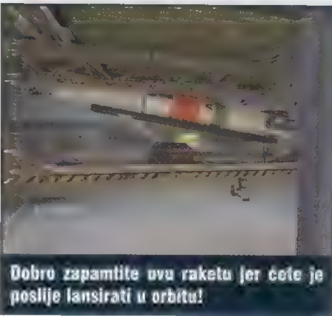

Kadar iz "špice" vašeg putovanja vlakom. Zar nisu lijepa ova "unrealovska" svjetla i pukotine kroz koje dolazi dan?

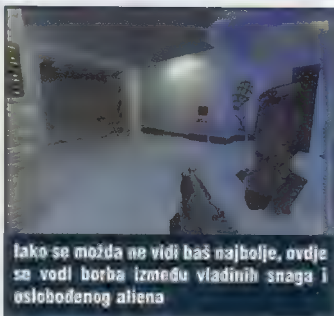

Teško je povjerovati što su sve uspjeli izvući iz Quake2 engina. Ptica na tlu je inače Apachee.

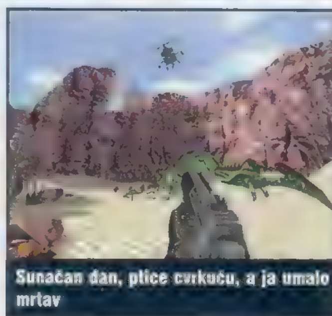
"Budite spremni za mrak, iz njega vrebaju i strpljivo vas čekaju beštije koje će vam ga rado osvijetliti svojim električnim bljeskom naglo vam prekinuvši u divljenju svijetlu..."



Osim atmosferičnih interijera, Half Life krasi i vjerno dočaravanje otvorenih prostora, gdje je odnos veličina fenomenalan.


Dobro zapamtite ovu raketu jer ćete je poslije lansirati u orbitu!


Iako se možda ne vidi baš najbolje, ovdje se vodi borba između vladinih snaga i oslobođenog aliena


Sunačan dan, ptice cvrkuću, a ja umalo mrtav

podršku i na kraju vas počastiti svojom grotesknom i neizbježnom smrću (tupanima ipak upravlja vaš PC). Osim interakcije s likovima, podrazumijeva se i rješavanje različitih zadataka u kojima po prvi puta (zvuk fanfara) nema skupljanja ključeva i otvaranja vratiju!!! Sve su zagonetke potpuno logične i fino uklopljene u igru, bit će tu lansiranja raketa u orbitu, aktiviranja lasera koji probijaju metalna vrata... Sve u svemu, kroz igru se provlači avanturistični štih (ne po definiciji, nego po osjećaju) pa je takvo i vaše djelovanje. Zbog svoje inteligentne logike i strukture nivoa te zbog iznenađenja tijekom cijele igre (u jednom dijelu iz zrakoplova se po užetu spuštaju komandosi zasipajući vas vatrom), Half Life vas jednostavno zove poput antičkih sirena da ga igrate dalje i dalje, sve dok ne dođete do kraja. Osjećaj umora i zasićenja je izbjegnut grafičkom raznolikošću nivoa (što je manje važno) i načinima igranja. U jednom ćete, primjerice, preskakati pomične platforme u najboljoj maniri starih 2d arkada ne ispalivši pritom nijednog metka, dok ćete u drugoj isprazniti cijeli arsenal vašeg moćnog naoružanja samo da biste se probili na drugi kraj mosta! Bit će tu i klaustrofobičnih puzanja kroz ventilacijski sustav, ronjenja po umjetnim jezerima, pentranja po brdima. Uglavnom, motivacije vam neće manjkati. No svi znamo što je ipak najveća motivacija u 3d shooterima...Yep, konačno smo došli i do onog vašem srcu tako milog- nesmiljenog klanja i liječenja frustracija na višebojnim teksturiranim poligonima.

NA NOSU MI OČALE, A U RUCI PUŠKA!

No tek toliko da znate, Half Life ne stavlja naglasak na krv! Istina, ima je, ostavlja fine tragove na zidu, alieni s vremena na vrijeme probave pokojeg znastvenika ili vladinog *troopera*, no sve je to samo još jedan element koji pridonosi autentičnosti igre, ali od mile dječice neće napraviti serijske ubojice (možda i hoće, ali u manjoj mjeri nego ostale istog tipa). Najbolji dokaz za to je sljedeće: ubivši nekoga (ili nešto), imate tek par sekundi vremena da ga sasjeckate na komade nakon čega će lik ili nestati ili postati otporan na vaše udarce i vatrene hitce. Još jedan prilog činjenici da ubijanje ovdje nije samo sebi svrhom je i to što na likovima nakon vaših uzastopnih rešetanja ne ostaju krvavi tragovi, krvi ima samo na podu i okolnim zidovima. Ako se nekima ne sviđa takav pribraniji pristup, neka si nabave Sin koji je, pak, s orgijama sakaćenja otišao u krajnost. No bez obzira na malo pitomiju narav Halfa glede eritrocita, akcije nipošto ne manjka. AI neprijatelja čak je mjerljiv s dosadašnjim vladarom na tom polju - Unrealom! Vladine snage napadaju u grupama međusobno si osiguravajući vatrenu podršku; kada ih jače pritisnete, dat će se u bijeg, a ako ne mogu do vas, nabacivat će se na vas bombama. I alieni su također lukavi, pojedine vrste razvile su različite taktike napada. Npr. jedna vrsta, koju bismo mogli opisati kao križanca zubate svinje i hrušta, napada u čoporima zavijajući, a kad zavijanje dostigne svoj klimaks, izbacuje ubojitu plavičastu energiju. Ne treba ni napominjati da ne počinju svi u u isto vrijeme s dernjavom, pa ako se hoćete izvući morate stalno primjenjivati udari i bježi taktiku smičući jednog po jednog. No Half Life ne bi bio ono što jest da nije popraćen tehnički savršenim zvukom (stereo, dolby, 3d); itekako je važno hodate li po kamenu ili limu, jeste li u zatvorenom ili otvorenom prostoru (različiti tipovi jeke), vaše HEV odijelo konstantno vas obaviještava o vašem zdravstvenom stanju, kroz nivoe se provlače mukli urlici izvanzemaljskih kreatura koji će, ako imate bas woofer, izluditi vaše roditelje do te mjere da će vam sobu okovati daskama i obložiti zvučnom izolacijom. Osim šminkerske ulogu, zvuk ovdje ima i



MULTYPLAYER

[illegible]

AH, LIJEPIH LI IGRAČAKA!

Kakva je to pucačina bez divnih i maštovitih oružja? Iako je u igrama već viđen cijeli arsenal dobrostojeće terorističke organizacije, lijepo je znati da još uvijek netko može donijeti nešto originalno.


Pajserom u glavu! Vaše prvo (hladno) oružje koje će se u predviđenoj putanji spajati s mrskim glavama trajno ih estetski unakazivši


9-milimetarskim automatom posred očiju! Pištoljče za svakodnevnu uporabu, iako ne najučinkovitije, za njega će uvijek biti streljiva


Magnumom u čelo! Vrlo dobar alat za dokazivanje vaših argumenata. Ponekad će biti dovoljan samo jedan metak da drugoj strani dokažete da ste u pravu


Mitraljezom po koljenima! Vrlo izbalansirano, precizno oružje velikog dometa sa zanimljivim dodatkom u obliku bacača granata


Sačmaricom u leđa! Oružje isključivo za blisku borbu, na većim udaljenostima sačma se odveć raspršuje. Iako se sporo puni, u stanju je ispucati dva naboja odjednom.


Samostrelom pod rebra! Half Lifeovo snajpersko oružje učinkovito na veće udaljenosti. Ispucava uspavljujuće strelice Pomalo mlako, zar ne?


Raketnim bacačem posvuda! Kvejkoliko oružje koje ne moram opisivati



Ovo je možda najviše krvi što cete je vidjeti u Halfu...



Neviđeno!!! Kapucavanje s potpuno funkcionalnim i naoružanim Apachejem u jednoj 3d pucačini!

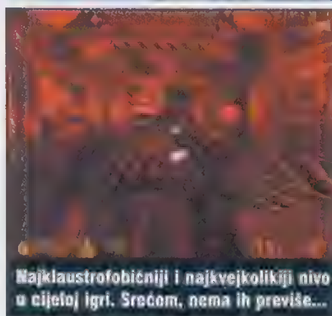
SAMO POLAKO

Half Life je igra u kojoj treba znati uživati. Igrajte polako, istražujte i razbijte svaki sanduk koji se dade razbiti jer ćete u njem često naći streljivo ili prvu pomoć koja će vam nakon frenetičnih obračuna i te kako trebati. Znajte, igra ne pati ni od kakvih bugova te se sve može riješiti logičkim zaključivanjem. Nemojte nepotrebno trošiti streljivo na čudovišta koja se očito ne daju tek tako ubiti, pronađite neki drugi način za njihovo uništenje. Nemojte nipošto ubijati svoje ljude (znanstvenike i Black Mesa osiguranje) jer bez nekih nećete moći prijeći pojedine nivoe. Primjerice, ubijete li znanstvenika, neće vam imati tko otvoriti hermetična vrata. Zapamtite i to da Mesa osiguranje radi za vas, pa čim uzmognete razgovarajte s njima (use tipka) nagovorivši ih da vas prate i pruže vam vatrenu podršku.

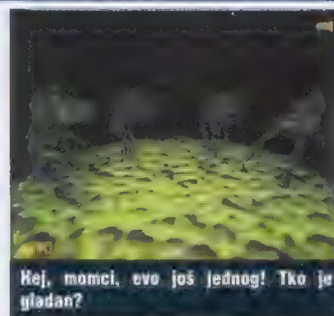




Ovu zvijer ne možete uništiti tek tako. Nikakve bombe ni mitraljezi neće vam biti od koristi. No promotrite li vrh ove hale, zapazit ćete raketni motor. Dakle, dalje u nivou morat ćete aktivirati energiju, dotok kisika i goriva. Nakon svega aktivirajte motor i rezultati će biti više nego očiti. Ovakav pristup rješavanju problema prožima cijelu igru te će biti pravo idejno osvježenje nakon manje uspjelih i nemaštovitijih postupaka u ostalim 3D pucačinama.



Najklaustrofobičniji i najkvejkolikiji nivo u cijeloj igri. Srećom, nema ih previše...



Hej, momci, evo još jednog! Tko je gladan?

ntegralnu ulogu pri igranju. Zamislite ovo: ležerno se šećete hodnikom uvjereni da ste počistili ijeli odjel, kadli u jednom uglu začujete glasove. Samouvjereni kakvi jeste, nastavljate dalje i čujete urlik "Evo ga, tu je! Vod A u napad!!!". Eh, pošto se na vas sprema obrušiti cijeli vod, preostaje vam jedino pomoliti se i naći svoj unutrašnji mir prije nego vas oni trajno smire. To što ste znanstvenik, samim time i pacifista u duši, neće vas priječiti da uzmete sačmaricu u ruke i oderete iz nje uz urlik: "Kvadrat nad hipotenuzom, to zna svako djete, jednak je zboju kvadrata nada obje katete!" Hvala Bogu, pucati mate čime! Osim što su oružja brojna, i vjerodostojna su - sva primjerno trzaju, zvuče realno, većina ih ima po dva moda vatre, a dok ih punite, pripremite se za mala *real time* animacijska remek djela. Uostalom pogledajte prozor ***. Pošto imate tako pozamašan arsenal, a ni igra nije pretjerano teška, upornim biste je igranjem mogli završiti u par dana, što bi bio pravi grijeh. Stoga igrajte polako, istražite svaki kutak, ne dajte da vam išta promakne jer je igra prepuna detalja koje biste brzim igranjem mogli propustiti.

NAJBOLJI SAM, NAJBOLJI!

Sve u svemu, zaključak je i više nego jasan. Half Life je najbolja 3d pucačina u znanom univerzumu (ovo tvrdim s punom odgovornošću), bolja od Quake2, bolja od Unreala, bolja od Sina. Zapravo, Half Life jedna je od najboljih igara ove godine koja će sigurno postaviti nove benchmarke u svome žanru, uzrokovati nova odgađanja igara koje tek trebaju stići, poput Duke Forevera, Daikatane i Preya, jer će njihovi autori i te kako uzeti u obzir dostignuća Half Lifea i neće se usuditi izdati ih prije nego li ih još malo dorade ne bi li ravnopravno mogle konkurirati ovoj zvijeri. Prema tome, kupite Half Life, uživajte u njemu, a kad ga odigrate, pripremite se za Blood2 koji uskoro stiže i molite Boga da to ne bude još jedna od najboljih igara u znanom nam univerzumu!

"... najbolja 3d pucačina u znanom univerzumu; bolja od Quake2, bolja od Unreala, bolja od Sina."



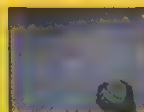
... topom u ...edno od ...ružja velike ...osti, no, ...malo je ...a nj



Plinskim topom po licu! Još jedno od hi tech oružja s dvostrukim modom vatre, slabijim rafalnim i jačim pojedinačnim



Laserskim minama za ugla! Povratak u velikom stilu u dane Duke dobrovoljca. U dodiru sa živom silom raspoređuje je po sobi (u komadima)



Ručnim bombama pod noge. Odlično klasično oružje pogodno za nabacivanje preko prepreka. Slušajte ih kako vrište!



Daljinski navođenim bombama podmuklo! Igrajte se lovice, a čim spazite da vas netko goni, stisnite gumb



Otrgnutom alienskom rukom po alienima! Vratite im milo za drago, otkinite im ruke i prodajte im vlastiti lijek. Streljivo se obnavlja samo od sebe!



Veselim miškom uz razdragane vriske! Malo čudo koje, kad ga bacite, lovi prvu živu stvar koju može naći i pentra joj se na glavu. Dodirom eksplodira pa je pravi užitak za oči!

ALTERNATIVNO

QUAKE2
Oh, Kriste...

UNREAL
Oh, Bože..

BLOOD2
Čitajte o njemu u sljedećem broju i divite se količini crvene boje na zaslonu vašeg monitora.

OCJENA

Jednostavno najbolja igra u svome žanru. Dosad.

96%

Dreamworks, Spielberg i Jurassic Park

TRESPASSER

PREPORUKA MJESECA

Dreamworks napada tržište kompjutorskih igara teškim topništvom. Igre im se mogu nabrojati na prste jedne ruke, a već su praktički stvorili novi žanr!

Raptore je relativno lako ubiti ako imate oružje. No, ima ih mnogo i neobično su pametni te će vas često iznenaditi. Od njih ćete najčešće pogibati!

T-Rex vam je najopasniji neprijatelj. Bježite čim se pojavi!

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Dreamworks Interactive
IZDAVAČ	Dreamworks Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 Mb, Riva TNT
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	nema



ALTERNATIVNO

LOST WORLD PSX
Arkada na PSX-u. Spominjemo je tek tako da PSX-aši ne bi eksplodirali od zavisti jer je Trespasser ekskluzivan gost na PC-u.

LOST WORLD FILM
Tko kaže da alternativa zabavi mora biti kompjutorska igra? Pogledajte Spielbergov film Lost World i ufurajte se u svijet dinosaura prije igranja igre. Trkom do videoteke.

BRODOLOM
Ostanite i vi zarobljeni na pustom otoku prepunom dinosaura. Ono što ćete činiti da biste preživjeli, vrlo je blizu ovoj igri

VAŠA percepcija kompjutorskih igara zauvijek će se promijeniti. Ovo nije pucačina iz prvog lica. Ovo je simulacija. Simulacija stvarnog svijeta. Svaki objekt i stvor modelirani su da bi i vizualno i fizičkim osobinama sličili stvarnome svijetu. Ovu igru ne morate učiti jer je igrate od svoga rođenja. Želite li riješiti problem koji je pred vama, jednostavno mu pristupite kao u stvarnom životu. Doživljaj avanture nikad nije bio bolji. Dreamworks Interactive pretočio je naučeno na filmu u odličnu igru. Čak je i isprogramirano dobro. I treba biti nakon dvogodišnjeg razvoja igre! Ovako će izgledati igre budućnosti...

Objasnimo onima koji nisu čuli za Trespasser o čemu je riječ. Trespasser je interaktivni nastavak Lost Worlda, prošlogodišnjeg filmskog hita. Tijekom prošle dvije godine, razvojni je tim puštao u javnost brojne informacije o igri i slike nad kojima se moglo samo sliniti. Njihova su se obećanja činila neostvarivima. Vidjevši igru na monitoru, možemo samo konstatirati da nisu pretjerivali. Dreamworks Interactive donio nam je možda najbolju simulaciju dosad! Jurassic Park Trespasser (puno ime igre) zbiva se na Isla Sorni, lokaciji iz filma Lost World, na tzv. "Site B". U ulozi ste mlade naučnice Anne kojoj se dogodila nesreća prilikom leta u Južnu Ameriku. Glas u igri posudila joj je poznata glumica Minnie Driver (Goldeneye, Grosse Point Blank, Good Will Hunting). Zrakoplov se srušio i čini se da je jedino ona preživjela. Cilj je jednostavan: ostvariti komunikaciju s civilizacijom i pozvati pomoć, što postaje prilično komplicirano jer se nalazi na otoku prepunom dinosaura, bivšem InGenovom istraživačkom centru. Najvažnije je spasiti vlastiti život. Zadatak znate. Znate i da ste *trespasser* na tuđem teritoriju i da će vam biti teško preživjeti. Pokušajte!

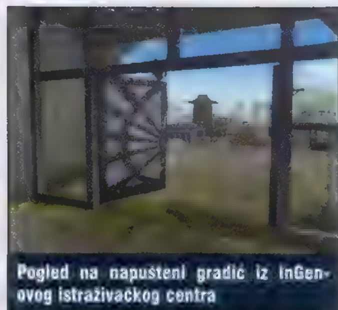
OTKUDA SAV TAJ HYPE?

Nakon mjeseci čekanja, konačno smo počašćeni ljepotama hardverski generiranog drveća. Konačno priroda nije više 2D objekt, biljke više nisu dvije teksture koje su izdaleka izgledale dobro, a što ste im se više približavali, iluzija se gubila i sve više nalikovala igri, razbivši ono malo realnosti. Voda je nevjerojatno napravljena. Na nju je zaljepljena procesna tekstura koja simulira valove, što genijalno izgleda jer je voda bump-mapirana. Autori se naveliko hvale dinamičnim tlom. Naime, tekstura tla je fraktalno generirana te nema straha od ponavljanja uzoraka teksture. Ovo je prva igra u kojoj je adekvatno napravljena 3D borba u prirodi. Biljke kroz koje prolazite ne postaju nazubljene ni kada im se sasvim približite. Drveće predstavlja-ju detaljno modelirani 3D objekti i, što je najvažnije, nećete naići na dva ista (hoćete, ali nećete to shvatiti zbog inteligentnog pozicioniranja i baratanja teksturama).

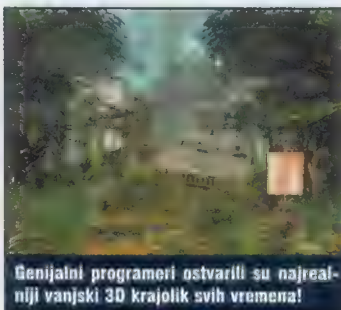




Grafički engine igre napravljen je tako da podnosi daleko bolju kvalitetu prikaza, kao na slici, no da bi se igra izvodila u barem dvoznamenkastom broju fpsa, detalji su morali biti srezani

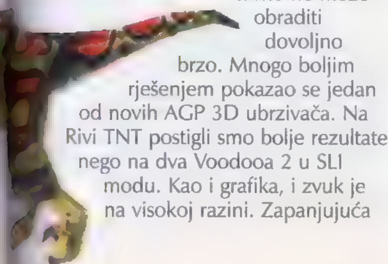


Pogled na napušteni gradić iz InGenovog istraživačkog centra



Genijalni programeri ostvarili su najrealniji vanjski 3D krajolik svih vremena!

Za stvaranje cijele računalno generirane džungle današnja su računala ipak malo preslaba. Zato su se Dreamworksovi programeri poslužili trikom: diskretno su vam ograničili kretanje prirodnim preprekama (brdo, ponor, more) da bi postojeći teren mogli učiniti što kompleksnijim. Upravo je zato otok i podijeljen na nivoe, ali svaki zauzima iznimno mnogo memorije te je smještanje svih u radnu memoriju jednostavno nemoguće. I ovako je igra zahtjevna RAM-a. 32 MB je festival za virtualnu memoriju, 64 je igrivo, a za performanse bi bilo idealno 128 ili više! Igra je intenzivna i glede tekstura i glede poligona. Zbog uporabe velikih tekstura, smanjio se antialiasing te imamo mnogo oštriju percepciju prostora i predmeta u igri. Kompleksnost grafike je iznimna te se mnoge današnje kartice neće uspjeti prožvakati. Zanimljivo da je Voodoo 2 čak i u SLI varijanti preslab za ovu igru. (Uvjetno rečeno, igra se u 800x600 vrti u kakvih 25 fpsa, no zbog velikih tekstura, često trza i manja je uživancija nego kad igrate na nekoj novoj brzoj AGP kartici kao Banshee, TNT ili ATI Rage 128.) Razlog tomu su goleme 16-bitne teksture koje Voodoo 2 jednostavno ne može obraditi dovoljno brzo. Mnogo boljim rješenjem pokazao se jedan od novih AGP 3D ubrzivača. Na Rivi TNT postigli smo bolje rezultate nego na dva Voodooa 2 u SLI modu. Kao i grafika, i zvuk je na visokoj razini. Zapanjujuća je brojnost zvukova i njihova važnost za imerziju u Trespasserov prostor. Igrali smo pomoću Soundblaster 128 PCI kartice koja, kao i igra, podržava EAX, Creativeov API za rekreiranje prostornog zvuka uz podršku 4 zvučnika, što je itekako efektno uz sliku morske obale i zvuke valova u stražnjim zvučnicima. Korisno je i kada vas napadnu raptori, jer ih možete auditivno locirati i izbjeći njihovom smrtonosnom skoku. Nekoliko puta sam gotovo iskočio iz kože od straha kada mi je došao sleđa i napao me... Zaista šokantno. Zvuk je kvalitetno obrađen i optimiziran, odlično zvuči na kvalitetnim zvučnicima, a ne na PC drečalicama. Šuma nema, a bas je čvrst i odlično definiran. 3D zvuk pali i na dva zvučnika i mora se reći da je posao odlično odrađen!



OVO NIJE PUCAČINA!

Nije čak ni akcijska igra. Iako se Trespassera stavljalo u isti koš sa pred Božić očekivanim *first person shooterima,* on to definitivno nije. Doduše, ima tu dosta akcije, uzbuđenja, pa čak i pucnjave, no sve se na kraju svodi na istraživanje i uživljavanje igrača u jednu veliku avanturu. Brzina kretanja čak i kada trčite je iznimno mala, pogotovo ako je uspoređujemo s novim FPS-ima. Sumnjam da ćete ikada hodati jer je to nevjerojatno sporo. Korisno je jedino ako morate paziti da ne padnete, primjerice s krana na koji se penjete, jer pad s visine završit će smrću! Također, i skokovi su vam niži i kraći. Treba se jednostavno naviknuti. Veći dio igre predstavlja rješavanje zagonetki kakvih dosad nije bilo u svijetu kompjutorskih igara. Najčešće ćete morati izmanipulirati neki od iznimno kompleksno i brižljivo modeliranih objekata i rješiti problem koji je pred vama. Primjerice, trebate učvrstiti drveni prijelaz postavivši dodatni balvan, ili posložiti nekoliko sanduka da biste se popeli na uzvisinu. Možete činiti što hoćete. Što god ima smisla, radi, a što god radi, ima smisla! Često postoji više rješenja, sve zavisi od uloženog truda. Probleme valja vizualno percipirati i- što je najvažnije- poslužiti se maštom. Što ste maštovitiji, to vam je lakše igrati. Ipak, kada prvi puta vidite igru, upitat ćete se je li to igra o kojoj ste

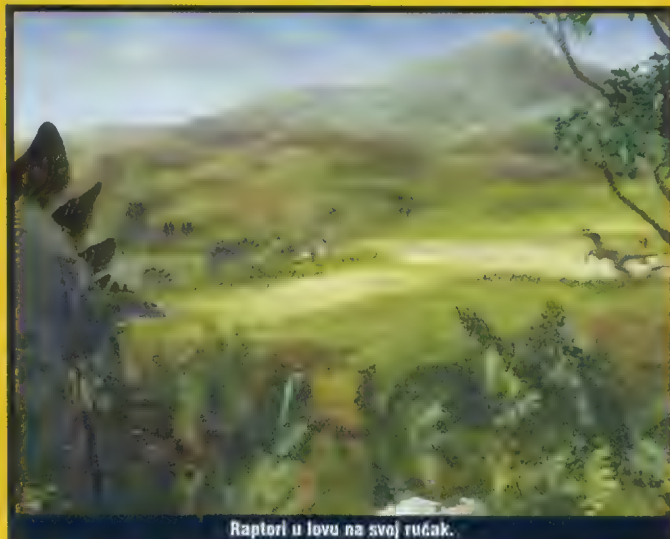
SCENE KOJE SU NAS ZAPANJILE

Vidjevši pojedine dijelove igre, jednostavno nismo mogli vjerovati do kuda su dogurale kompjutorske igre. Spomenimo samo neke detalje...

Zamislite situaciju: spuštate se niz padinu i u dnu doline ugledate velociraptora. On vas spazi i krene u trk prema vama. Jadni i izbezumljeni našli ste se bez oružja, samo s "pajserom" što ste ga pronašli u blizini. Malo dalje spazite stijenu, dotrčite do nje i odronite je pomoću željezne poluge. Stjenčuga pogađa i sakati raptora koji se nemoćno koprca u jarku. Preživjeli ste. Samo do kada?

Bezbrižno hodate puteljkom između različitih ostataka baze, odjednom ugledate raptora. I on vas promatra. Odlučujete ne riskirati, oprezno ga nanišanite Magnumom 44, kad odjednom - začujete korake, napadački poklič, i na vas se srućila druga beštija sa strane. Od straha ste skolo pali sa stolice. Inteligentni su, gadovi. Sličnu situaciju priredio mi je jedan raptor čekavši me u zasjedi iza razbijenog vozila!

Nalazite se ispred zaključane zgrade. Znate da unutra ima vrijednosti, ali nikako ne možete naći prekidač koji bi vam je otvorio (znate, onaj u koji se zaletite i on otvori vrata, kao u Quakeu 2 i Unrealu). Onda vam se upali svjećica. Možda su stražnja vrata otvorena? Možda možete razbiti prozor i ući u kuću ili možda želite željeznom polugom odvaliti bravu? Sve su ove mogućnosti ostvarive unutar ove igre, baš kao i u stvarnom svijetu!



Raptori u lovu na svoj ručak.



Raptor vas je dočekao u zamci i ostalo vam je još pola sekunde vremena.



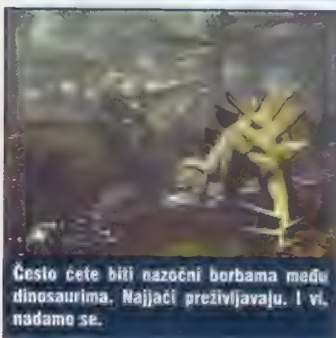
Ovaj ljepotan nije agresivan, možete ga bez straha podragati.



Stegosaur je miran dok ga ne napadnete, no ako zapucate na nj, čuvajte se!

"trespasser - engl. - prekršitelj, grešnik, ***onaj koji neovlašteno stupa na tuđe zemljište"***


Raptori često love u grupama, i čim vidite jednog usamljenog, obavezno pogledajte okolo, da vas drugi ne bi zaskočio!


Često ćete biti nazočni borbama među dinosaurima. Najjači preživljavaju. I vi, nadamo se.


Objekata je mnogo, komplicirani su i s visokim stupnjem ostvarive interakcije.

KONTAKT!

Igrajući Trespasser srest ćete brojne dinosaure, od raptora preko treiceratopsa do velikog kralja tiranosaurusa Rexa. No kao i kod ostalih ugodnih stvari u životu, prvi je put najbolje i prvog se puta svi sjećaju. Govorim, naravno, o susretu s dinosaurom, koji će vam se dogoditi u poodmaklom dijelu prvog nivoa igre. Prolazivši bezbrižno kroz džunglu, tražeći civilizaciju, začujete tupe udarce i blago podrhtavanje tla. Hmm. Nastavljate dalje, a obilje senzacije se pojačavaju. Izlazite na čistinu i ugledate najnevjerojatniji prizor u životu (junakinje Anne, barem): dva ogromna (ali zaista ogromna) brahiosaurusa brste krošnje visokog drveća i glasaju se. Približavate se, primjećuju vas, ali se nastavljaju baviti svojim prehrambenim problemima jer ne vide oni potencijalni problem u buhi kao što ste vi! Pokreti su im nevjerojatno realni, očigledno preuzeti iz filma. Što im se više približavate, uočavate svu njihovu detaljnost i shvaćate koliko je pozornosti posvećeno njihovu dizajniranju. Impresivno.

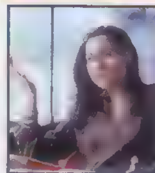

Stevena Spielberga u redakciji od milja zovemo Bradatim Božanstvom. On je jedan od najzaslužnijih za postanak ove igre, jer da nije bilo filma...

Mnogi dionosauri žive mirnim suživotom i samo se trude preživjeti kao i vi.


Vaš prvi kontakt s brahiosaurima. Još uvijek mislite da niste u opasnosti...


Zaista su golemi!

"Iako grafički engine ostavlja prostora za želje, Trespassera ćete cijeniti još više kad shvatite da ga već dva sata igrate na P200+Voodoo2 u 10-15 fpsa, a jednostavno se ne možete odlijepiti!"


Mlada glumica u usponu posudila je svoj glas glavnoj junakinji Trespassera, Anne. Njen baršunasti glas dublje vas uvlači u igru i tjera vas da igrate samo da biste ga opet čuli. Sreli ste je u filmovima Good Will Hunting, Golden Eye....

čitali? Zašto se oko nje diglo toliko prašine? Trespasser će vas obuzeti tek nakon nekoliko minuta igranja, čim shvatite koliko je truda uloženo i kakva je realnost u pitanju. Kroz igru vas vodi glas Lorda Richarda Attenborougha (glumio je Johna Hammonda u Jurskom parku i Izgubljenom svijetu) otkrivajući vam djelić po djelić zagonetke napredovanjem kroz igru. Također, on vam opisuje i nova oružja, dinosaure na koje nailazite te građevine koje susrećete na putu.

ŠTO JE TOLIKO REALNO?

Ovo je prva igra gdje je realno odsimulirani fizički uvjeti kakvi vladaju u svijetu u kojem živimo uzimaju primat grafici kao glavnom čimbeniku da nešto smatramo realnim. Sad će se sigurno javiti neki pametnjaković i reći da ništa nije savršeno, da će to uvijek biti samo igra, da uvelike pretjerujemo itd. Možda će netko tako percipirati ovu igru. Sigurno je da ćete se u njoj susresti sa stvarima nemogućnim, čudnim pa čak i smiješnim u realnom svijetu. Ipak, s punom odgovornošću tvrdimo da je Trespasser najbolji i najrealniji mix simulacije avanture i akcijske igre iz prvog lica. Sve je nevjerojatno razrađeno. Čak se i dinosauri različito ponašaju kad su gladni, sretni, ranjeni, ljuti, agresivni! T-Rex vas neće napasti ako se zaledite jer mu je vid utemeljen na kretnjama (ovog će se mnogi sjetiti iz prvog dijela filma...). Ako rukom uhvatite težak objekt (kantu, balvan), kretanje će vam biti ograničeno i dobrano ćete se namučiti da ga dovučete do željene lokacije. Ako pretjerate, ispast će vam. Ako se ne možete popeti na uzvisinu, pokušajte napraviti korak desno, malo unatrag pa opet polako naprijed. Popet ćete se jer ste uglavili nogu u rupu koja će vam poslužiti kao potporanj! Manipuliranje objektima rukom je prilično komplicirano; stiskom i držanjem lijevog gumba miša, pružate i pomičete ruku, desni gumb je naredba da zahvatite nešto, npr. dasku, pištolj. Kada to nešto imate u ruci, ruku, tj. šaku možete rotirati po sve tri osi držeći lijevi gumb i SHIFT ili CTRL te mičući miša. Zvuči komplicirano, znam, no kada se naviknete (nakon nekih sat vremena), iznenađujuće je realno. Posebno nas je u početku zbunjivalo pucanje iz oružja (kojih je doista mnogo i vjerne su replike stvarnih), ali smo na kraju ostali totalno fascinirani njegovom realnošću. Naime, nema više križića ili točkice koji pokazuju gdje pucati. Morate poravnati prednji i stražnji nišan na pištolju i onda oprezno nanišaniti zvjerku. Nije jednostavno, pogotovo u žaru borbe, te zahtjeva dosta vježbe. Najčešće ćete gađati slabe reptore, ali i brze i opasne koji ovdje, kao i u oba Spielbergova filma, opasno luče adrenalin gledatelja, tj. igrača. Borbu, kako vatrenim oružjem, tako i kamenjem, palicama, daskama i svime čega se možete sjetiti, dobro ćete uvježbati u prvom nivou koji je svojevrsno vježbalište - upoznaje vas s igrom bez neke prave akcije.


Oni su se igrali na kompačima dok su slagali film i igru, a vi se igrate igrajući igru!

Kretanje dinosaura je nevjerojatno realno. Ovo, naravno, ne možemo tvrditi iz osobnog iskustva, no milijuni potrošeni na istraživanje koje je omogućilo nevjerojatno realne stvorove u Spielbergovim filmovima su dovoljni za mene. Kombinirana su znanja dobivena proučavanjem ostataka velikih životinja primjenjujući na njih fizikalne zakone i stvarajući ih prema velikim, trenutačno živućim , sisavcima (slon, žirafa) i pticama (noj).

Trespasser je razinu realnosti u kompjutorskim igrama digao za divovski korak. Kako tehnologija napreduje, raste i realnost, ali i zahtjevnost za angažmanom ljudi koji razvijaju igru. Trespasser je opipljiv dokaz da je budućnost kompjutorskih igara nevjerojatna i da se dobna granica igrivosti, tj. zanimacije za kompjutorske igre neprestano pomiče nagore... Zamislite samo igru kompleksnosti, grafike i zvuka na razini Trespassera, ali koja se igra pomoću Virtual Reality odijela! Nemojte dopustiti da vas odbije zahtjevnost Trespassera jer što ga budete dulje igrali, to ćete ga više cijeniti. Avanturu na Isla Sorni nećete nikada zaboraviti. Oprezno prijeđite ovu igru i uživajte u svakom trenutku jer ovako kvalitetu i inovativnu nećete tako skoro sresti.



OCJENA

Odličan koncept, hrabar korak u budućnost igara. Grafika je mogla biti brža.

91 %

EPSON®

EPSON prodao 100.000 printera na hrvatskom tržištu !

VELIKA NAGRADNA IGRA

740



EPSON Stylus COLOR 740
s nevjerojatnom rezolucijom od 1440x720 dpi.
i brzinom do 6 stranica u minuti
vrhunske brzine i kvalitete ispisa teksta,
prezentacija, grafike i fotografija

440



EPSON Stylus Color
Ink Jet Printer
in Space
NEW!



EPSON Stylus COLOR 440
s rezolucijom od 720 dpi
Najekonomičniji model nove
EPSON Stylus generacije

640



EPSON Stylus COLOR 640
s nevjerojatnom rezolucijom od 1440x720 dpi
i brzinom do 5 stranica u minuti.
pisač je širokih mogućnosti

100 PRINTERA ZA 100.000. PRINTERA

RECRO je isporučio 100.000. EPSON pisača na hrvatskom tržištu.
RECRO nagrađuje vjerne korisnike EPSON pisača sa **100** kolor ink-jet pisača **EPSON Stylus Color 300**.

U nagradnoj igri pravo sudjelovanja imaju sve osobe koje koriste EPSON pisač bilo kod kuće ili na radnom mjestu.

RECRO će nagraditi 100 korisnika EPSON pisača u velikom nagradnom izvlačenju.Rezultati izvlačenja bit će objavljeni u javnim glasilima.
Rok za slanje kupona je **20.prosinac 1998**.

RECRO

potpisujemo samo najbolje

RECRO d.d. Trg sportova 11, 10000 Zagreb
Tel: 01/391-090, 350-777 Fax: 01/391-095
E-mail: recro@recro.hr URL : www.recro.hr

NAGRADNI KUPON ZA KORISNIKA **EPSON** PISAČA

Ime , prezime i adresa korisnika:
(koji sudjeluje u nagradnom natječaju)

Podaci o **EPSON** pisaču:

Model EPSON pisača:	
Serijski broj pisača:	
Tvrtka i adresa tvrtke: (ako pisač koristite na radnom mjestu)	

Kupon možete ispuniti i preko interneta: www.recro.hr/kupon

Griješiti još nikad nije bilo tako slatko!

SIN

Kandidati za titulu "Quake2 killera godine" u sve većem broju stižu u ring. Hoće li Sin iz njega izaći razbijene njuške ili će postati kraljem najnovije generacije first pearson pucačina, saznajte danas!







U nekim nivoima, ovisno o vašim prethodnim postupcima, morat ćete udahnuti zrak i zaroniti pod vodu.

Iako je kompleksnost ove scene uprave nevjerojatna, srećom, ne dolazi do nekih većih usporavanja

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Ritual Entertainment
IZDAVAČ	Activision
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P2, 64 Mb, Voodoo2
3D PODRŠKA	3Dfx, PowerVR, Verite, Riva, ATI RagePro
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet

ALTERNATIVNO

QUAKE 2
Ovo je već stvarno previše...No dobro, Kvejk 2 poznata je babilonska igra na ploči u kojoj vodite malog medvjedića Zeusa kroz svetu šumu pomahnitalog plemena Mravijara...Da nastavim?

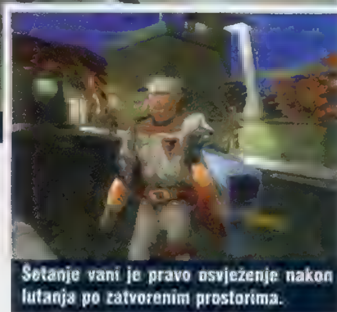
UNREAL
Do sada grafički najsavršenija 3d pucačina koju ne smijete propustiti ako imate dostatan hardver.

SHOGO: MAD
Pročitajte opis Damira "Đ" Rukavine iz prošlog broja.

NAŠU priču počinjemo još u doba kada je mali razvojni tim Hipnotic, danas znan pod imenom Ritual, odlučio načiniti prvi Quake mission pack, vrlo poznat i hvaljen Scourge of Armagon. Već je tada uočena iznimna dizajnerska darovitost Ritualaca koji su, za divno čudo, uspjeli čvrsto ukorijenjeni multyplayer osjećaj igranja Quakea zamijeniti potpuno novim i zabavnim iskustvom single play rasturačine. To su bili samo sramežljivi počeci, Ritual je sada skupio dovoljno hrabrosti za izradu punokrve, samostalne igre u kojoj bi po samoj logici stvari morali biti vidljivi njihovi *level design* talenti i još hrpa ludih, divnih stvari iz vremena Đuke 3D-a jer su neki članovi prebjezi iz legendarnog 3d Realmsa! Kakav su posao dečki obavili, saznat ćete samo na dva načina: pročitavši ovaj tekst ili kupivši igru. Pa sad, što vam je jeftinije...

KONKURENCIJA JE DIVNA STVAR ZA NAS IGRAČE

Eto, prošlo je već dosta vremena od onih trenutaka kada smo bili zaslijepljeni divnom, friškom grafikom Quakea2 ili Unreala i kada smo se zaklinjali da su to najbolje igre u univerzumu opijeni njihovom ljepotom i grafičkom revolucijom koju su tada donijele. No, situacija se postupno stabilizirala, za prodaju igre više nije bitan broj lens flareova po metru kvadratnom - ponovno su moderne stare vrline poput dizajna nivoa, igrivosti, a poglavito maštovitosti. *Ritual* je toga, očito, bio itekako svjestan pri izradi Sina pa je krenuo prilično opreznim i sigurnim putem. Otkupivši licencu za Quake2 engine i učinivši neke sitnije modifikacije, dobio je čvrstu podlogu za izgradnju priče i svijeta nazvanog Sin. Jest, Sin ima vrlo razrađenu potku u kojoj vas nakon ekonomskog raspada državne policije bliže budućnosti stavlja u ulogu elitnog pripadnika *HardCorpsa*, svojevrsnih privatnih snaga reda. Već prvog dana službovanja shvaćate da rutinska pljačka banke i nije bila tako rutinska i da se iza svega krije moćna i tajna organizacija kojom



Šetanje vani je pravo osvježenje nakon lutanja po zatvorenim prostorima.

upravlja Elexis Sinclaire (inače, gorljiva simpatizerka sado-mazo igrica) koja drogom U4 stvara, a što drugo, doli opake mutante s nekim samo njoj znanim ciljem (opasna mačka u svakom pogledu). Takvim pristupom jednoj FPP pucačini stvoren je specifičan odnos između igrača i njegovog virtualnog alter ega potpomognut efektnim real-time animacija između nivoa. Ako vam se takav pristup ne sviđa, slobodno ih preskočite i prepustite se čistom ubijanju. Ali ako vas barem malo zaintrigira, shvatit ćete da se Sin po mnogo čemu razlikuje od svih dosadašnjih pucačina ovog tipa.

I AM TOO SEXY FOR THIS GAME

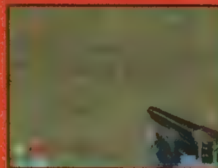
Sveta riječ koja se provlači kroz cijelu igru glasi: *"interakcija"* jer Sin, koliko god to ovaj žanr (i Quake2 engine) zasad dopušta, pokušava simulirati stvarni svijet. Stoga, ako premisa 1 glasi: *Drvo, staklo, lim i plastika su mekši od olova*, a premisa 2: *Automatska oružja ispucavaju pozamašne količine olova*, konkluzija je: *Uništavate sve pred sobom*. Druga strana Sinove interakcije i mimike realiteta svodi se na nenasilnu komponentu pomoću koje ćete uostalom i prelaziti igru. Osim standardnih *nađiključ/karticu* i *otvorivrata* dosadancija, svako malo morat ćete pribjegavati i nekim lukavstvima ne biste li prošli kroz nivo - bit će tu jednostavnih urušavanja mostova za stvaranje novih prelaza, otvaranja ventila da bi se podigla razina vode i vi se dokopali nekog uzvišenja, razbijanja golemih metalnih novogradnji bagerima, rovokopačima i sličnim strojevima. Iako su slične stvari postojale i u legendarnom Dukeu 3D-u, ovdje su ipak izvedene u pravoj 3D grafici, samim time realnije i zanimljivije. Dodajmo tome i jedinstven *Action based outcomes* sustav koji znači da neka promjena okoliša u prethodnom nivou utječe na sljedeći (primjerice, uništite li ogromnu branu na jednom nivou, na sljedećim će neki dijelovi biti pod vodom, a pola negativaca potopljeno itd.) i gušt je zajamčen. Osim navedene dinamike Sinovih svjetova, dizajn nivoa je, naravno, na vrlo visokoj razina, a glavne su mu odlike autentičnost i specifičnost. Naime, pošto je Sin smješten u blisku budućnost, nema previše apstrahiranja a nivoi se međusobno strahovito razlikuju, što je prava stvar nakon kvejkolikih "idem naokolo a oko mene sve smeđe" kreacija. Inače, neki nivoi su u staroj maniri, prilično klaustrofobnični, dok su drugi otvoreni i golemi, gdje je osjećaj *scalinga* neopisiv. Tijekom igre palete boja se drastično mijenjaju, od sterilno plavih do zagasito crvenih, što također djeluje na igračevu psihu i razbija monotoniju. Sve navedeno pruža jedan gotovo filmski ugođaj i tjera igrača da napreduje, što je, priznajte, rijetka kvaliteta novijih igara. Jednom riječju- igrivost je na razini!

SinTek laboratoriji, dom vama mrske Elexis Sinclaire i rasadnik opake U4 droge.

Pogledajte samo bogatstvo boja na ovoj slici. Nevjerojatno, što su sve izvukli iz Quake2 engina.

KAKO ZAVRŠITI SIN, A NE U VRAPČU









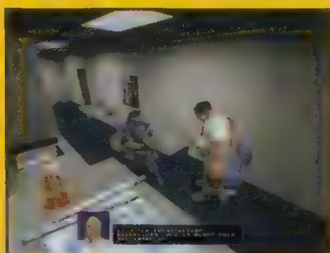
"Sin je definitivno jedna od najboljih 3d pucačina do sada"

ČAVELJ V GLAVU

Svi mi vrlo dobro znamo da nikakav *level design* ni okretanje prekidača ne znače ništa ako vam krv ne poteče gležnjevima, a dlake na prsima od čistog sadizma naglo ne narastu. Straha, naravno, nema jer Sin je jedna od najkrvavijih igara, a napucavanje sa SinTekovcima dobija poseban čar kad jednome od njih sprašite metak u čelo, a prije nego što mrcina padne iza njega će na zidu ostati mrlja od krvi i rupa od metka. Šteta je onda što su oružja prilično nemaštovita i gotovo sterilna; ne trzaju dovoljno, ne gruvaju dovoljno i skoro sva su već viđena u milijun igara ovog tipa. No, osim čistog iživljavanja, Sin i ovdje donosi neke novine. Naime, valjda po prvi put u srodnim igrama važno je *gdje* ste pogodili tipa (pustimo sad na stranu Shogoov *critical hit*) jer možete istrošiti cijeli šaržer u njegov abdomen ili prsa, a on će

SIN VS. Q2 VS. H2

Uz Sin, Quake2 engine zasad rabi (jasno) još i Quake2 te Ravenova igra koja će tek izaći, Heretic 2. Usporedimo li Sin s ovim naslovima, jasno je jedno: Quake2 bio je i ostat će zbog svoje jednostavnosti i jasnog cilja igra za ubijanje sivih stanica i dosade. Drugim riječima, filozofija "uzmi pušku i deri" ovdje odlično funkcionira. Što se tiče Heretica 2, on će biti nešto novo, gdje će se prvi puta Quake2 engine otisnuti u opasne vode 3Dshootera/FRP-a, pa možda su baš to njegovi aduti. Svojom mističnom atmosferom te sustavom bacanja čarolija, Heretic2 će sigurno biti jedan od favorita u lavini 3D pucačina treće generacije. Uostalom, odigrajte ekskluzivni demo na Hackerovom CD-u i uvjerite se sami!



Što vam je draže, promišljeno napucavanje...

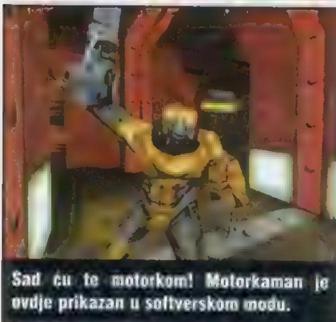


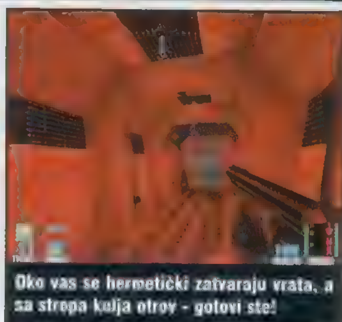
...ili napucavanje bez upotrebe mozga ...

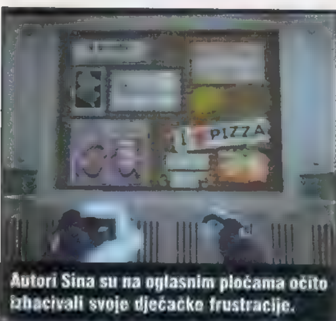


...ili maštovito napucavanje čarolijama?

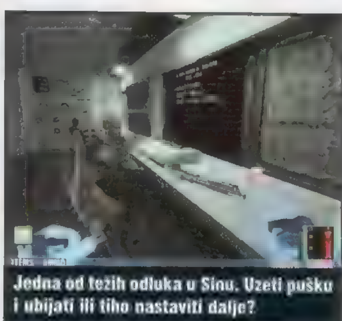

Mirna i tiha noć, a ovaj će momak uskoro ostati bez glave.


Sad ću te motorkom! Motorkaman je ovdje prikazan u softverskom modu.


Oko vas se hermetički zatvaraju vrata, a sa stropa kulja otrov - gotovi ste!



Autori Sina su na oglasnim pločama očito izbacivali svoje dječačke frustracije.


Jedna od težih odluka u Sinu. Uzeti pušku i ubijati ili tiho nastaviti dalje?

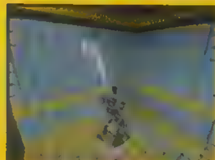


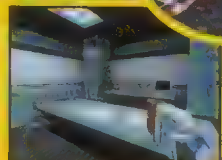
AKTIVIRAJ+MINIRAJ+MASAKRIRAJ

Najveći gušt u Sinu je Dukeovska interakcija s okolišem koja od standardnih fora uništavanja gotovo svakog objekta u igri, otvaranja svih mogućih ladica i ormara ide i do vožnje bagera, viljuškara, tj. skoro sveg pokretnog što sretnete u igri. Ritual je čak išao tako daleko da, primjerice, u jednoj kupaonici možete pustiti vodu u WC-u, umivaoniku (sve lijepo animirano), otuširati se (odlični particle efekti). Ako vam ni to nije dovoljno, uvijek nekome možete raznijeti glavu, a zatim još topli leš mecima izrešetati na komade. Neke od ovih stvari popraćene su bistrim Bladeovim komentarima (to ste vi) koji u pamćenju prizivaju poznate izjave dobre stare sirovine Đuke vatrogasca.


Zamislite, u ovom si nivou morate kuglom za rušenje zgrada stvoriti put do vrha!

Ipak nije toliko nedužna!


Fino se otuširajte i osvježeni krenite dalje.


Razina uništavanja je nevjerojatna!


Ni kriva ni dužna čisti si nokte.

ipak ostati, sav okrvavljen, na nogama, ili ga preciznim pogotkom u glavu spremiti na instant put u pakao. S druge pak strane, može vam se dogoditi da gadove stalno ciljate u glavu, što vremenom postaje zamorno. Tekstura likova prati navedeno - podijeljena je na sektore pa lik može biti krvav po različitim dijelovima tijela, ovisno o tome gdje ga je pogodilo vaše vruće olovo, a to lijepo izgleda. Iako se Ritual hvalio visokim stupnjem AI-a svojih beštija, činjenica je da su oni iz Unreala prema Sinovim poput profesora nauke naspram blago retardiranih božićnih purica. Istina, izmiču se oni, skrivaju iza ugla, ali nije to *to*. Kad je o grafičko-tehničkoj strani Sina riječ, situacija je prilično jasna. Ovo je modificirani Quake2 engine i kao takav (iako je malo promijenjen) ne dopušta neke neobične i dosad neviđene grafičke efekte. Od novih, dodanih stvari možemo navesti efekat stroboskopa, malo bolji *particle* sustav te veću kompleksnost struktura nego u Quake2, što samo po sebi nije ništa drugo doli dodatno opterećenje procesora. Raritet je možda to što Sin sada podržava 16-bitnu boju i *coloured lighning* čak i u sofverskom modu, ali, molim vas, pa tko još danas nema 3D karticu. To bi od engina bilo sve, a sve ostalo što ćete vidjeti je čisto umijeće, spretnost i idejni raspon samih autora.

NEŠTO JE (IPAK) TRULO U DRŽAVI DANSKOJ

Čak bi i komad kamena već shvatio da je sve dosad napisano o Sinu bio čisti hvalospjev dostojan najboljih antičkih pjesnika. Čak bi se i komad plastike zapitao zašto, do vraga, igri nisam dao 100% kad je toliko savršena. Neka se kamenje i plastika i dalje pita, a vama ću na pitanje odgovoriti. Naime, potreban je visok stupanj psihičke stabilnosti te ograničavanja i koncentracije emocija da, igrajući Sin, u pojedinim trenucima ne razbijete monitor a tipkovnicu pošaljete zračnom linijom do zida - da ispita njegova kemijska svojstva i tvrdoću. O čemu govorim, pitate se? Govorim o prokleto najsporijem učitavanju nivoa od doba floppy diskova, o brzini učitavanja tako frustrirajućoj da će nekima prvi susret sa Sinom ujedno biti i posljednji, no više o tome pogledajte u prozoru "kako završiti Sin, a ne u Vrapču". Eto tako. Ajmo se sad malo praviti da je ovo što sada pišem tek prva rečenica ovog odlomka. Može? Odlično, jer Sin je definitivno jedna od najboljih 3d pucačina dosad koja ovom žanru donosi neponovljivu kvalitetu uživljavanja u vrijeme i prostor igre, dajući igraču osjećaj da je dio priče i da njegovi postupci znače nešto više od gomilanja trupala. Iako Sin ipak ne unosi ništa korjenito nova, Ritual je uspio većinu dosad uvriježenih elemenata jednog dobrog FPP-a uzeti u svoje ruke i fino ih ispolirati. Sve je na svojem mjestu, grafika je prekrasna (iako ne i najbrža), nivoi su zanimljivi, svijet tako realan i pun krvi, a odnos akcije i mozganja gotovo idealan. Prava bi, stoga, šteta bila da zbog navedenih ograničenja i nekih bugova ne zavirimo pod Sinovu haubu i vidimo koja se zvijer pod njom krije. Kupite, dakle, Sin i uživajte u novoj generaciji prekrasnih igara koje zovemo pucačinama iz prvog lica, a odgovor na pitanje je li Sin konačni kralj ionako ne postoji jer novi kraljevi kao po tekućoj vrpci stalno pristižu na naš disk.

"Sveta riječ koja se provlači kroz cijelu igru je *interakcija* - Sin se jako trudi simulirati stvarni svijet"

OCJENA

Odličan primjerak svoje vrste mogao bi dobiti čak preko 90%, no zbog bezobrazno sporog učitavanja i nekih očitih bugova, ništa od toga!

89%

Povratak u pustoš!

FALLOUT 2

PREPORUKA MJESECA

If it ain't broke, don't fix it! Fallout 2 je apsolutna potvrda ove uzrečice i konačno ostvarenje roleplayerskih snova!



Putujući kroz pustinju, česti su slučajni susreti s neprijateljskim grupama. Ponekad ćete ih zateći u borbi, a tada je najpametnije pritajiti se dok se međusobno ne poubijaju i pokupiti im opremu.

New Reno! Dobro došli u najveći gradić na svijetu! Teško da ćete pronaći veću skupinu olaša na jednom jestu. Budite oprezni, u ovom se gradu preporučuje nositi pištolj.

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Black Isle
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

TEK DOLAZI...

Roleplay u posljednje vrijeme definitivno ne spada u najpopularnije žanrove pa u ovom trenutku prave alternative Falloutu 2 jednostavno nema. Konkurencija se tek očekuje u vidu naslova poput Baldur's Gatea, Ultime 9 ili Diabla 2. Većina ih je u završnim fazama, ali ćemo se morati načekati prije nego vidimo igru koja će ponuditi više od ove. Među prvima bi se trebao pojaviti Baldur, koji također sprema Interplay, a nakon novog Fallouta više je nego jasno što to znači!

PRIČA o *Falloutu 2* počela je ni mjesec dana po izlasku prvog dijela. *Fallout* je usprkos slaboj promidžbenoj kampanji i relativno niskim očekivanjima učas postao hitom jer je svim ljubiteljima računalnog frpa omogućio potpuno uživljavanje u svijet jedinstvenog ugođaja i dubine koja je ostavila prostora ne samo za nastavke nego i igre svih žanrova koje bez po muke mogu rabiti isto okružje. Na krilima slave, ekipa Interplayova odjela za frp - *Black Isle* - bacila se na posao. Svaki su se dan na službenom web siteu mogle pronaći novosti vezane uz razvoj igre. Dizajneri su pozvali fanove neka im pošalju svoje dojmove o igri, kao i želje i prijedloge za nastavak. Prepiska je trajala godinu dana, a sve je kulminiralo 30. listopada, kada su na nekoliko mjesta u Americi i Kanadi organizirani veliki partyji na kojima je prvi put prezentirana konačna verzija. Jedino što možemo reći je - čekanje se isplatilo!

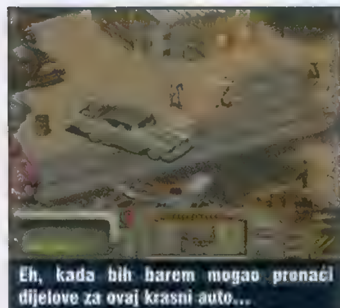
Osamdeset je godina prošlo otkako se junak poznat po imenu *Vault Dweller* uputio u nepoznato ne bi li spasio svijet od velikog zla. Prognan od onih koje je spasio, lutao je godinama sam po pustoši. Legenda kaže da se konačno skrasio u malom selu na dalekom sjeveru, pronašao mir i proživio ostatak života prenoseći iskustvo neukim seljanima. Tijekom godina zemlja je iscrpljena, a selo pred propašću. Vrijeme je da kao potomak legendarnog heroja ponovno krenete u potragu za svetim predmetom nazvanim *GECK* - napravom pomoću koje su stanovnici *Vaultova* po izlasku na površinu pustinje trebali stvoriti raj na zemlji. Prema predaji, *Vault* vašeg pretka imao je takvu napravu, ali gdje se on nalazi i postoji li uopće, ne zna se. Odjeveni u svetu odoru s brojem 13 krećete u potragu za jedinim što može spasiti vaš narod…

NOVO STARO OKRUŽJE

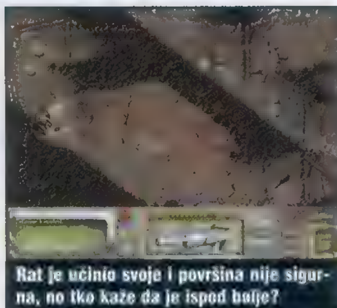
Prvi susret s *Falloutom 2* ne otkriva ništa novo. Sučelje je ostalo nepromijenjeno, animacije u istom stilu, kreacija lika također. Sve je istovjetno originalu. Ako ste igrali *Fallout,* onda vam navedeno znači kvalitetu. Fallout je jedan od rijetkih naslova koji nosi sve značajke idealne igre. Grafika i zvuk ovdje se



Ovo su ostaci Kalifornije i temelji Nove Kalifornijske Republike u kojoj svi građani mogu naći svoj mir.. u zatvoru!



Eh, kada bih barem mogao pronaći dijelove za ovaj krasni auto...



Rat je učinio svoje i površina nije sigurna, no tko kaže da je ispod bolje?

WE BAND OF BROTHERS...

Najznačajniji pomak u novom Falloutu je mogućnost stvaranja družine. U igri postoji velik broj likova koje možete nagovoriti da krenu s vama i pomognu vam istražiti pustoš. Neke ćete lako pridobiti, a neki će tražiti da za njih nešto obavite i dokažete se prije nego što pođu s vama. Možete ih povesti koliko želite, ali ne preporučujemo družine veće od pet likova jer veći broj previše opterećuje igru. Posebno je dobro to što likove možete opremati po volji, određivati im borbene strategije i slati ih na pojedine zadatke (npr. popravak) kojima sami niste dorasli.





Sučelje kojim određujete kako će se vaši suputnici ponašati u borbi vrlo je pregledno i omogućuje vam da točno odredite ponašanje pojedinog lika i njegovu strategiju.

Borite li se, pazite koji su vaši likovi, a koji protivnički. Prijateljski su obrubljeni zeleno.

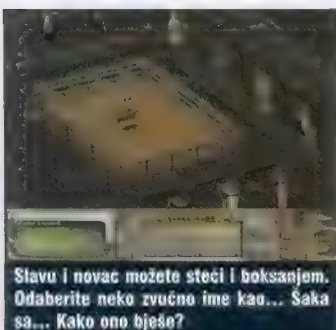
podrazumijevaju te ih gotovo i nije potrebno isticati. Teško je naći igru čiji je audio-vizualni dojam loš, no malo je onih koje igraču daju pravi osjećaj pripadnosti svijetu u kome se igra odvija. Atmosfera, koja je ključni čimbenik u svim igrama, a u frpovima ponajviše, je ono što nas drži "u igri" i omogućuje nam da se poistovjetimo s likom. U tom je pogledu *Fallout* nesumnjivo dosad najnaprednija igra, posjeduje specifičan ugođaj koji proizlazi iz svakog detalja igre. Pogledate li i srušeni zid, na njem će biti ispisana nekakva parola ili biti zalijepljen promidžbeni plakat koji ima smisla i koji nije ondje samo da popuni prostor. Likovi su iznimno dobro dizajnirani, svakom je posvećeno dovoljno pozornosti pa je i komunikacija smislena, a osjećaj pripadnosti još bolji jer se osjećate stvarnim članom jedne velike zajednice u kojoj imate određenu reputaciju, karizmu, ali i snosite posljedice za svoje postupke. Upravo se kroz te interakcije i različite stilove igranja koje one pružaju očituje napredak u odnosu na prvi dio. Igrač, po volji, može biti dobar ili zao, može pljačkati grobove ili prodavati roblje, a može i pomagati slabijima u borbi protiv moćnika i posvetiti svoj život činjenju dobrih dijela. Zbog toga je kreacija lika bitan aspekt igre. Svi vaši postupci, baš kao i reakcije okoline izravno proizlaze iz vaših osnovnih karakteristika. Itekako je važno igrati ulogu koju ste sami kreirali i ponašati se sukladno mogućnostima. To je uostalom bit roleplaya, ali ne i česta pojava kod računalnih inačica ovih igara.

Najčešće je dovoljno biti jak i brz, a ako baš i niste dovoljno pametni, neće vas to sputavati u napredova-nju kroz igru. *Fallout 2* se dijametralno razlikuje od toga. U njem ne samo da nećete moći izvršiti zadaću kojoj niste dorasli, nego vam je nitko neće ni ponuditi. Različite manje avanture i questovi ovise jedino o vašem liku i njegovim sposobnostima. Ako ste krupni i jaki, nudit će vam razbijačke poslove, ali ako ste krhki i inteligentni, privlačit ćete drugu vrstu ljudi i zadaća. Usporedimo li novi *Fallout* s njegovim prethodnikom u tom pogledu, on je neusporedivo kompleksniji. Dok ste prije mogli proći s ponekim krivim potezom ili rečenicom, sada će vam se to obiti u glavu i najčešće neće biti povratka. Budete li s nekim likom osorni ili ga uvrijedite, možete zaboraviti na bilo kakvu pomoć ili razgovor. Srećom, uvijek postoji alternativno rješenje. U *Falloutu 2* je izražen i politički aspekt. U novom svijetu postoji nekoliko struja kojima se možete prikloniti. Zamjerite li se jednoj, druga će vas dočekati kao svog, a vaši će postupci odrediti koja će i kako jačati ili slabiti. Mnogo je putova koji vode do konačnog cilja pa želite li u cijelosti upoznati igru, nemojte se zavaravati, neće vam to poći za rukom tijekom prvog igranja.

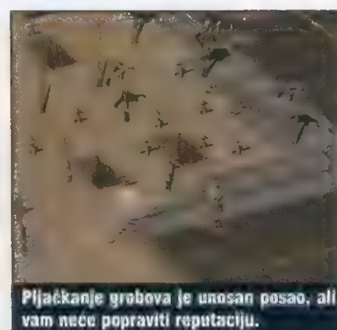
"Seks je postao bitan u Falloutu. Gotovo u svakom gradu možete naći kupleraj gdje ćete zadovoljiti svoje potrebe, ali se možete i oženiti pa iznajmljivati vlastitu suprugu!"

NOVO STARO SUČELJE

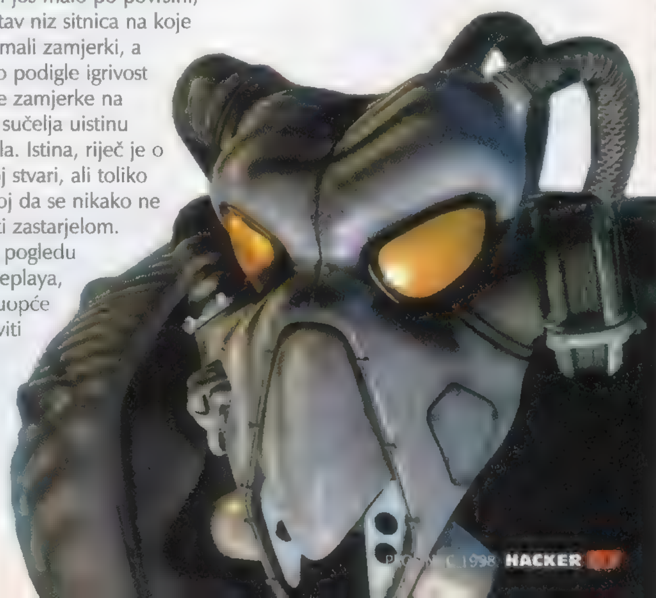
Zagrebemo li još malo po površini, otkrivamo čitav niz sitnica na koje prije nismo imali zamjerki, a koje su toliko podigle igrivost da bilo kakve zamjerke na račun starog sučelja uistinu nemaju smisla. Istina, riječ je o potpuno istoj stvari, ali toliko unaprijeđenoj da se nikako ne može nazvati zastarjelom. Uostalom, u pogledu klasičnog roleplaya, teško da se uopće može napraviti preglednije i funkcionalnije sučelje. Lokacije su vrlo kvalitetne i



Slavu i novac možete steći i boksanjem. Odaberite neko zvučno ime kao... Šaka sa... Kako ono bješe?

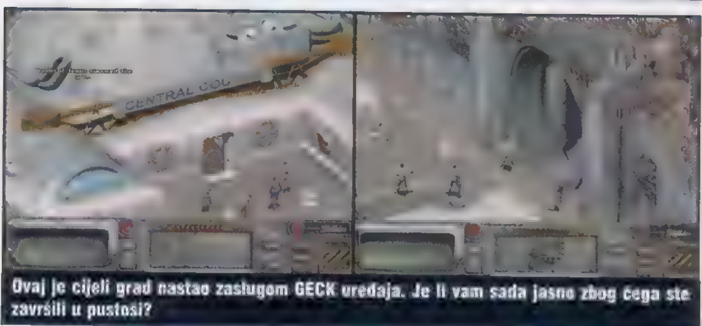


Pljačkanje grobova je unosan posao, ali vam neće popraviti reputaciju.





Prva građanka Vault Cityja ksenofobična je beštija s kojom valja biti oprezan.



Ovaj je cijeli grad nastao zaslugom GECK uređaja. Je li vam sada jasno zbog čega ste završili u pustoši?

ALTER EGO

Prije nego počnete igrati, razmislite što želite i kako želite igrati. Osnovne su karakteristike i vještine bitne u igri jer će se okolina prema vama ponašati u skladu s njima. Ne zaboravite da je vaš lik odrastao u primitivnoj zajednici i ne zna mnogo o računalima i vatrenom oružju. To su vještine koje će teško naučiti, pa ako želite igrati fightera, rasporedite oprezno početne bodove. Zbog dubine igre i naglaska na pravom roleplayu, nije dovoljno biti jak i brz. Inteligencija, sreća, a ponajviše karizma su itekako bitne. Primjerice, likovi s lošom karizmom bit će odbačeni u svakom selu i morat će se znatno više truditi ne bi li se dokazali i stekli kakvu- takvu reputaciju. Divno je što gotovo sa svakim likom možete završiti igru, ali će način na koji ćete to ostvariti uvijek biti drugačiji. Sreća je također bitan faktor, što svi koji su igrali Jedinicu vrlo dobro znaju. Ako ste imali "vrlo visoku sreću", mogli ste pronaći mnoge tajne predmete i oružja. Problem s visokim atributima je što će drugi biti dosta slabiji. Ponavljam, razmislite dobro kakav lik želite igrati. Kako god okrenete, negdje ćete morati napraviti kompromis. Ipak, ne brinite, lošeg lika nema. Završivši igru, ionako ćete krenuti iznova.



Krealranje lika je ponovno po uzoru na GURPS sustav. Ne dajte da vas velik broj brojki zbuni. Dobro proučite sve vještine i posebne osobine jer neke od njih pojačavaju glavne adute, a neke ih slabe.

doista se ne bi mogle prikazati s istim stupnjem detalja u 3D tehnici, stoga je ovaj kompromis daleko bolje rješenje. Ako ste ipak razočarani, razveselit će vas činjenica da se već priprema novi *Fallout* koji će biti u pravoj trodimenzionalnoj grafici no, vratimo se temi. U čemu je problem s većinom nastavaka? U tomu što tvrtke redovito ponude igru koja nema nikakvih poboljšanja, osim kozmetičkih . Igrivost ostaje ista ili niža, a priča rijetko kad zasjeni original. I u tome je pogledu *Fallout 2* fenomen: priča je još bolja, opširnija i razgranatija. Nema više vremenskog ograničenja pa osnovni cilj brzo pada u sjenu mnogih problema koji se pojavljuju u svakom novootkrivenom gradu. Misija je toliko da se igrač u svemu tome izgubi i ne zna kamo bi pošao. Bitno je krenuti polako, istraživati malo po malo i sve će doći na svoje. Igra je stvarno golema i naivno je očekivati da ćete je završiti za nekoliko dana. Srećom, igranje je uvelike olakšano. Prije svega, postoji mogućnost kreiranja družine. Pustarom ne morate lutati sami, možete skupljati različite likove koji će vam znatno olakšati preživljavanje u surovom svijetu *Fallouta*. Sjećate se, u prvom ste dijelu mogli voditi samo jednog suputnika koji je bio potpuno samostalan, sada možete opremati svoje pratioce i zapovijedati im. Uključivanje družine je bitno olakšalo igru, osobito u prvo vrijeme, kada ste relativno neiskusni i teško preživljavate duga putovanja kroz pustinju. Poslije si možete olakšati putovanje i nabaviti automobil. Čisti *Mad Max* stil! Možete ga opremati, spremati u nj opremu i bahatiti se u svakom gradu koji posjetite. Što se opreme i naoružanja tiče, dodano je mnogo novih predmeta koje možete rabiti. Postoji i nova vrsta oklopa, ali ćete je sami morati otkriti. Općenito gledano, *Fallout 2* je pravi nastavak koji se u cijelosti nadovezuje na svog prethodnika pružajući nam sve ono što smo kod njega voljeli te donoseći sve ono što smo priželjkivali. Njegov lifting nije kozmetičke prirode, nego se ponajprije odnosi na igrivost, što i je najbitnije ali, nažalost, danas vrlo rijetko u igrama.

PATCH ME UP!

Fallout 2 je uistinu golema igra, stoga ne čudi što sadrži i određeni broj bugova - iznimno dugo snimanje i učitavanje pozicije, ali i povremeno rušenje igre u određenim situacijama. Srećom, Interplay je poznat po korisničkoj nastrojenosti pa već postoji patch koji ispravlja velik broj nedostataka. No, instalirate li ga, više nećete moći učitati svoje snimljene pozicije nego ćete morati krenuti iznova. Ekipa Fallouta radi na tome da se omogući barem transfer lika, s tim da za svaki nivo dobijete i 1000$, što bi vam trebalo olakšati povratak na staru slavu.

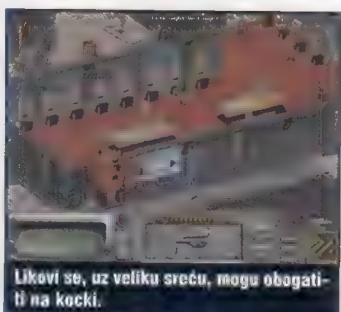
"Vještine su vrlo izražene tijekom igranja. Imate li razvijenu Outdoorsman vještinu, moći ćete, primjerice, izbjegavati neželjene susrete s razbojnicima i zvijerima. Isti je slučaj i sa ostalima, stoga pazite kako raspoređujete bodove pri prelasku nivoa."

Ako ste igrali i voljeli prvi *Fallout*, tada ste kao i ja jedva čekali da ponovno uđete u njegov nevjerojatno atmosferičan svijet. *Fallout* je igra s najviše stila u povijesti računalnih igara koji se očituje u svakom njenom djeliću. Nema aspekta koji ne zaslužuje hvalospjeva - bilo da je riječ o priči, njenoj prezentaciji ili igrivosti. Povrh svega, *Fallout* ćete dugo igrati i uvijek mu se vraćati. Igra će sa svakim novim likom biti potpuno drugačija, a i onda će imati različite tijekove ovisno o strani kojoj se priklonite. Pa čak i kada riješite glavni problem, neće biti gotova - možete je nastaviti igrati tako dugo dok ne otkrijete baš sve što se otkriti dade. Iz svega rečenog nije teško zaključiti što mislim o nastavku *Fallouta*. To je jedna od onih igara koju kada završim ne osjećam nikakvo zadovoljstvo, nego samo tugu -sve je gotovo, a tako želim još. No, spomenuo sam već, nastavak se radi. Stoga, nastojte da vam drugi dio potraje do trećeg. Uzmete li sve napisano u obzir, možda vam čekanje i ne bude predugo.

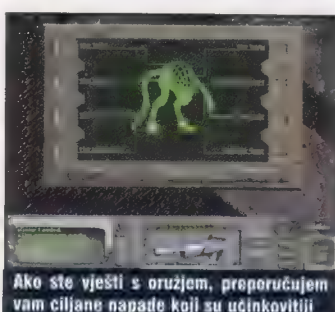
OCJENA

Iako u tehničkom pogledu ne donosi gotovo ništa nova, Fallout 2 je svojom dubinom i idejnom doradom zaslužio i veću ocjenu. Nesumnjivo najbolji roleplay svih vremena!

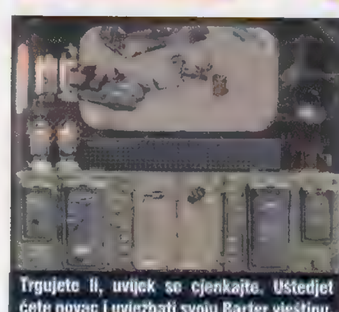
95%



Likovi se, uz veliku sreću, mogu obogatiti na kocki.



Ako ste vješti s oružjem, preporučujem vam ciljane napade koji su učinkovitiji



Trgujete li, uvijek se cjenkajte. Ustedjet ćete novac i uvježbati svoju Barter vještinu.

Najpopularnija igra u Hrvata...

FIFA 99

PREPORUKA MJESECA

Hoće li poboljšanja koja je Electronic Arts unio u World Cup 98 tijekom posljednjih šest mjeseci biti dovoljna da i nanovija inačica postigne visoku ocjenu?



Bergkamp. Hmm, još uvijek izgleda nekako prodigitalno...

Varteks i Croatia su hrvatski predstavnici u Fifi 99

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	Intel Pentium 133 (Cyrix 6x86, AMD K6), 16 Mb, 1 Mb PCI grafička
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, Direct3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Glide, Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, više igrača na jednom računalu

DOBRO došli u svijet klupskog nogometa! Prateći tradiciju nogometnih igara s FIFA prefiksom, FIFA 99 je nastala na uvelike nagrađivanoj igrivosti i grafici prijašnjih u serijalu, a u njoj vas očekuje preko 250 europskih timova. Neviđena dubina i razrađenost igre daje joj gotovo neograničenu replay vrijednost. Bit će tu mnogo turnira, momčadi i zabave!

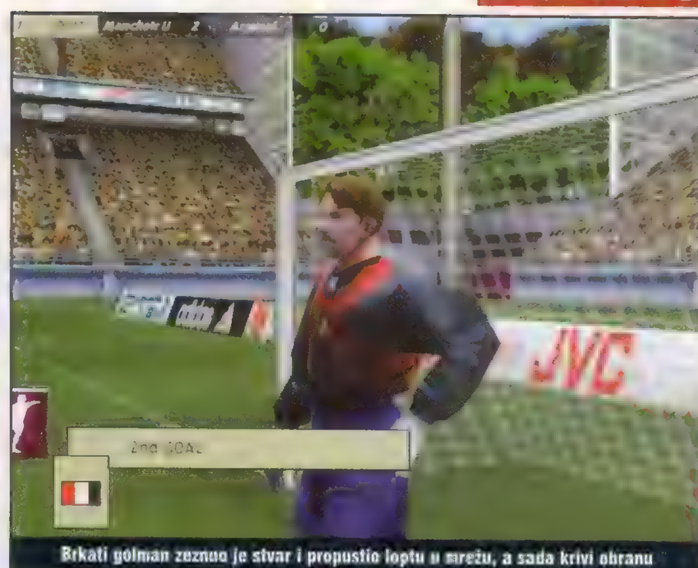
FIFA se vratila, veća no ikada! Najuspješnija nogometna igra koja se, zgazivši protivnike, nametnula kao standard opet je tu. Fifa 99 nudi više različitih momčadi, više načina igre i više uzbuđenja nego ikoja sportska igra ponuđena ovog časa na tržištu. Utemeljena na međuklupskom nogometu, naglasak joj je na 250 europskih momčadi koje su zbog svoje različitosti i atraktivnosti idealne za eksploataciju u ovakvom tipu igre. Budući je od prošle inačice prošlo jedva 6 mjeseci, pitamo se je li to dovoljno da se napravi nova igra koja bi zauzela prvo mjesto na našoj božićnoj ljestvici?

VOLIŠ NOGOMET?

Svi ste upoznati s Fifom, uzduž i poprijeko, zato je nećemo ni opisati na klasičan način, nego ćemo je usporediti s prijašnjim nastavkom i potražiti razlike i poboljšanja. U samoj igri više nema mjesta za neke velike promjene, sve su to samo različite dorade kojima se žele stvoriti savršena igra. Na dobrom su putu. U igru je dodana grafička funkcija za izračunavane svjetlosnih efekata u stvarnom vremenu koji unose nešto veću dozu realnosti. Igrači su dodatno diferencirani. Imaju različitu visinu, ovisno o situaciji u stvarnom svijetu. Sjenčanje u stvarnom vremenu dodatno je poboljšano i optimizirano. Ne smijemo zaboraviti ni nove dresove. Najveća promjena koju ćete primijetiti tijekom igranja i zbog koje će vam se Fifa 99 činiti mnogo boljom od svih prethodnika je uvelike poboljšano vrijeme odgovora igrača na vaše komande tipkama. Sada ih možete prekinuti u pola poteza i na taj način dodatno zavarati protivnika, što omogućava preciznije dodavanje i udarce te mnogo preciznije



Na Rivi TNT igra se vrti iznimno glatko, a pati i od odličnog nedithreriranog izgleda



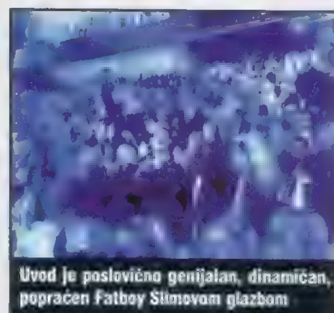
Brkati golman zeznuo je stvar i propustio loptu u mrežu, a sada krivi obranu

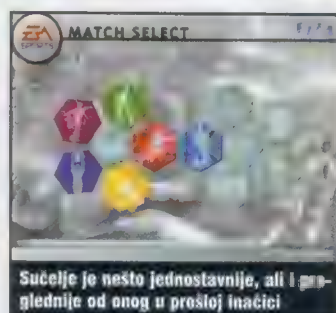
"Fifu 99 i općenito nogometne simulacije u nas su popularnije i igrane više od ikojih drugih igara."

driblanje". Novim potezima možete bolje kontrolirati igrače u zaustavljanju lopte na prsima. Tako ćete, primjerice, napraviti protrčavanje (Through Run) i dodati prvom igraču loptu, on će je zaustavi na prsima u trku, zagraditi protivničkog igrača leđima i zapucati izravno po golu. Taktika je odlična! I umjetna inteligencija vaših i protivničkih igrača je poboljšana. Poboljšani su i udarci lopte u zraku, pogotovo što se kontrole i ciljan- tiče. Više nema potrebe mjeseci- igrati da biste dali gol iz škarica, je daleko jednostavnije. Osim ravih, novih, poteza, poboljšani su žni - različiti udarci, zamasi gom, zanošenje igrača u suprotnu ranu od one na koju će krenuti Pravim će majstorima multiplay- tanata ovi dodatni lažnjaci zlata editi. Ne biste vjerovali, ali i gol- je poboljšan - često izlijeće na tu presrećući igrače koji mu lstavljaju prijetnju za gol. ećano je i ubrzanje igrača, što omogućava lakše izbjegavanje ednjih očajničkih startova pro- ka prije negoli udari po golu. I ki je engine poboljšan i len - poboljšano je sjenčanje i sni efekti, ali je, što je još i dodatno ubrzan pa će nova Fifa, uza sva poboljšanja, stom brzinom ili čak brže od Minimalna konfiguracija je vno slaba!

A ZAŠTO?

Mnogo je odgovora na pitanje zašto volimo nogomet, ali i zašto volimo Fifu? Priznali vi to ili ne, daleko je ugodnije igrati nogometnu simulaciju u toplini doma svog nego se smrzavati na nekom zabačenom igralištu po ovoj hladnoći. No, vratimo se Fifi koja vam između ostalih mogućnosti nudi odigravanje pune sezone (ovaj mod je tu radi hardkoraša). Dovedite odabranu momčad do pobjede! I tako 246 puta sa svakom. I to na tri različita nivoa težine (Amateur, Professional, World Class) i kroz tri različite brzine igranja. Vjerujte, ne da ćete imati što igrati do sljedećeg nastavka Fife, nego do 2015. Klubove možete izabirati po zamljama, što uključuje lige 12 većih europskih zemalja, bez Hrvatske. Hrvatske klubove (da, ima i toga) naći ćete pod internacionalnim klubovima, tj. s klubovima ostalih zemalja čija je liga procijenjena kao nedovoljno važna da bi bila ovjekovječena u igri ovakvog formata. Pravedno? Bez komentara. Osim stvarnih liga i kupova, u mogućnosti ste stvarati i svoje, prema svojim afinitetima ili željama. Možete sastaviti i Europsku ligu snova, ligu sastavljena od najboljih euroskih momčadi: Liverpool, Manchester United, AC Milan, Real Madrid, Barcelona, Arsenal, Paris St. Germain i 13 po vašem izboru. Ako vam se ne da postavljati kupove, možete odabrati jedan od 3 predefinirana. Utakmice ćete igrati na dvadesetak prekrasnih iznova izmodeliranih


Uvod je poslovično genijalan, dinamičan, popraćen Fatboy Slimovom glazbom



Sučelje je nešto jednostavnije, ali i preglednije od onog u prošloj inačici

europskih stadiona (bez hrvatskih). Za nestrpljive uvedena je Quick Start opcija - bit će dovoljan dvostruki klik da se odmah po učitavanju nađu u igri. Najbolji novi mod igranja, po nama, je *zlatni gol*. Ove utakmice nemaju vremenskog ograničenja ni poluvremena, a pobjednik je onaj koji prvi zabije određeni broj golova. Ovo je genijalna stvar, kako za igranje jednog igrača, tako i za više njih. Možete prirediti maratonske tekme koji će trajati sat vremena, ali i one kratke, jednominutne. Najveća tehnička poboljšanja doživjela je PC inačica. Onoj PSX dodani su novi potezi i modovi igre, ali su iz konzole, čini se, izvučeni i posljednji atomi snage. Vlasnike će zasigurno razveseliti dodatak podrške za Dual Shock Kontroler. Multiplayer na PC-u moguć je najviše u 20 igrača, na PSX-u u 8, a na N64 u 4. Komentatori u igri dodatno su poboljšani i povećan im je (i promijenjen) fond riječi. Još uvijek su to John Motson, Chris Waddle i Mark Lawrenson. Obnovljeni su i motion caapturirani potezi igrača. Kao modeli poslužili su profesionalni američki igrači Roy Lassiter, Preki Radosavljevic i Mark Dodd..



TEHNIČKA IZVEDBA

Kao i uvijek; ovaj je dio posla odrađen besprijekorno. Sučelje je grafički prominjeno i nešto jednostavnije od onog iz World Cupa 98. Koje vam se više sviđa, zaista je samo stvar ukusa. Primjećujemo da je nešto bolje isprogramirano i bolje odgovara na vaše komande.

Ono što nas i inače oduševljava u Fifi nije ni ovaj put izostalo - glazba. Za nju je ovaj put zaslužan Fatboy Slim, trenutačni energy-techno chartbuster. Naslovna stvar je njegov atraktivni i trenutačno iznimno uspješni singl Rockafeller Skunk (Right about now, the funk's own brother', check it out now...). Pet plus za glazbu od nas! Što se tehnikalija tiče, hvalimo široku podršku za 3D ubrzivače i nisku temeljnu konfiguraciju potrebnu za uživanje u igri. Electronic Arts uspio je još jednom. Uigrana ekipa, veliki budžet i golema reklamna kampanja čine veliku mašineriju za proizvodnju igara. Jedina neočekivana stvar u svemu tome je kvaliteta koja se postiže!

ALTERNATIVNO

WORLD CUP 98
Proživite ponovno slavne trenutke hrvatskog nogometa uz digitalnu verziju svjetskog prvenstva u Francuskoj

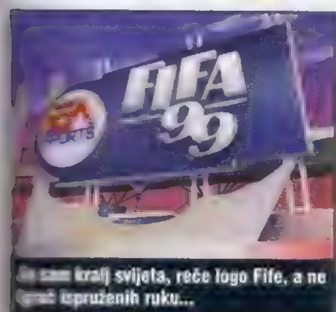
SENSIBLE SOCCER
Nogomet Sensible Softwarea ima svoje vjerne poklonike koji ga ne bi mijenjali ni za Fifu 2020

NBA 99
Za one koji preferiraju košarku a ne nogomet, tu je EA Sportsova NBA 99. Zapanjujuća igra, više pročitajte u opisu u ovom broju.

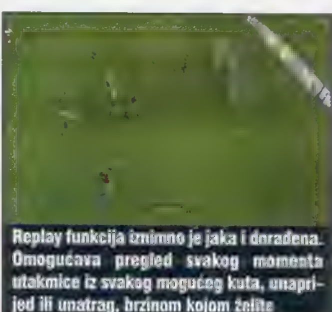
OCJENA

Poslovično odlično. No, savršenstvo još nije dostignuto...

91 %



... je sam kraj svijeta, reče logo Fife, a ne ... ispruženih ruku...


Replay funkcija iznimno je jaka i dorađena. Omogućava pregled svakog momenta utakmice iz svakog mogućeg kuta, unaprijed ili unatrag, brzinom kojom želite

GRIM FANDANGO

Smrtni žetelac iliti... Manny Calavera?



PREPORUKA MJESECA

Kosturi, Meksikanci, gorući dabrovi, mrzovoljni klauni, mrtvački golubovi, ogromni duhovi – mehaničari... A što da vam kažem? Lucas Arts!



Glottis, Mannyjeva desna ruka, je "elementarni duh", demon, pozvan iz jednog razloga: da bi vozio!

Mnoge duše na svom putovanju postupno zaboravljaju na deveto podzemlje i ostaju negdje usput pokušavajući stvoriti što bolju smrt ondje gdje jesu.

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	Lucas Arts
IZDAVAČ	Lucas Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 32 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 64 Mb, 10x CD, 3Dfx
3D PODRŠKA	Voodoo, Direct3D
MULTIPLAYER	nema

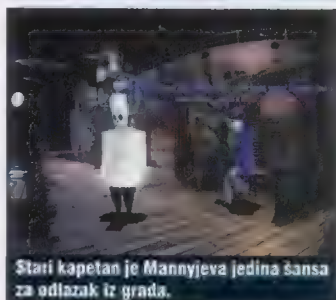


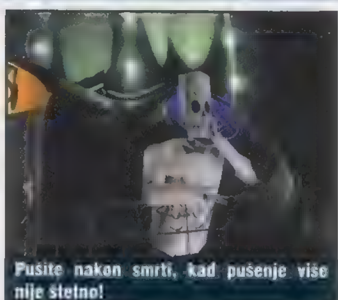
AKO je riječ o avanturama, prvo što će pasti na pamet bilo kojem poznavatelju industrije računalne zabave bit će Lucas Arts, kompanija koja je svojim igrama, a naročito avanturama, osvojila srca stotina tisuća obožavatelja, počevši od Monkey Islanda 1 pa sve do današnjih dana, uspijevši se održati unatoč jakoj konkurenciji. Grim Fandango, igra koju je stvorio tim predvođen legendarnim Timom Schaferom, tvorcem Full Throttlea, stoji rame uz rame najvećim Lucas Artsovim uspješnicama, a u nekim ih elementima i prestiže.

Igra je zasnovana na meksičkom folkloru, odnosno na tradicionalnoj meksičkoj proslavi Dana mrtvih koja se održava svake godine početkom studenoga. Prema meksičkoj predaji, umrla duša putuje četiri godine da bi došla u raj. Svake godine na Dan mrtvih ona privremeno napušta Zemlju Mrtvih da bi posjetila svoju obitelj i prijatelje među živima. Kako se u sve to uklapa ova igra?

Glavni je junak umrla duša Manny Calavera, za čiju bi posthumnu profesiju najočitiji naziv bio "smrt s kosom" (grim reaper), ali, de facto, on je prodavač, agent za putovanja, koji radi u osmom podzemlju, u Odjelu Za Smrt. Prema tome kako je živjela određena duša, on određuje kakav paket, odnosno kakvo prijevozno sredstvo do devetog, posljednjeg, podzemlja ona zaslužuje te joj ga pokušava prodati. Mannyjev je cilj prodati što više najvrednijih paketa, putovanja famoznim vlakom Broj Devet, da bi i sam mogao otići u deveto podzemlje. Ali, nešto je trulo u Odjelu Za Smrt...


Art Deco interijeri možda nisu impresivni na prvi pogled, ali ih nakon nekog vremena počnete cijeniti zbog njihove jednostavnosti i ljepote.


Stari kapetan je Mannyjeva jedina šansa za odlazak iz grada.


Pušite nakon smrti, kad pušenje više nije štetno!

GRIM FANDANGO VAM JE PRESPOR?

Riješenje je vrlo jednostavno: kopirajte ga na hard disk! Ovaj će vam vrlo korisni, naročito u slučaju sporog CD-a, mali zahvat zauzeti kojih 700 MB na hard disku. Prvo napravite backup sačuvanih pozicija (grim*.gsv u direktoriju gdje je igra instalirana). Kopirajte sve iz /GRIMDATA direktorija na CD-u u direktorij gdje je igra instalirana. Kad dođete na drugi CD, zamijenite fajlove s prvog CD-a onima s drugog. Tijekom igranja uvijek je potrebno držati odgovarajući CD u driveu. Upozorenje! Ovu metodu nismo testirali - pronašli smo je na Internetu, tako da je poželjno napraviti backup!



Vaš dobar prijatelj, agent za putovanja, Manny Calavera!

FANDANGO ŠFĆN'DĆ?GOUĆ S MUS SPAN ŠPANJOLSKI NARODNI PLES

Tijekom vremena, pokazalo se jednim od najtežih zadataka u izradi igara napraviti avanturu istodobno intelektualno zahtjevnu i nezamornu, humorističnu i ozbiljnu, artističku i pristupačnu. Grim Fandango je po svoj prilici prva avantura, s iznimkom možda onih iz Monkey Island trilogije, koja zadovoljava sve tri kategorije. Osim toga, izrazito je inovativna i originalna. Naime, izvedena je u potpunosti u 3D-u, s potpunom slobodom kretanja i interakcije. Zanima li vas kakvo je sučelje, odgovor je jednostavan: ono ne postoji! Point'n'click u svoje je doba bio revolucionaran zato što je pokopao staromodno ukucavanje naredbi, ali on ipak ne omogućuje potpunu slobodu kretanja. Za Grim Fandango vam uopće ne treba miš, nego isključivo tipkovnica ili joystick, te nijedan dio ekrana nije rezerviran za sučelje, baš kao u FPS-ovima. Također, način proučavanja okoline je beskrajno intuitivniji od klasičnog mahnitog trzanja kursorom po ekranu – Manny okreće glavu prema nekom predmetu ili osobi čim prođe pokraj nje. Igra je jednostavno toliko prirodna u svoj svojoj neobičnosti, toliko duhovita u svojoj simboličnosti i umjetničkoj dorađenosti da se igrač neće osjećati umorno ni kad više sati provede pokušavajući riješiti jednu zagonetku. Upravo je zato zločin rabiti bilo kakvo rješenje uz ovu igru. Ako ste doista zapeli, nemojte pribjeći tome, radije otiđite na http://grim.gameplex.net/wwwboard/wwwboard.html gdje ćete na message boardu pronaći odgovor na sve što vas tišti.

Originalno, duhovito, pristupačno, profesionalno... Lucas Arts je opet uspio!

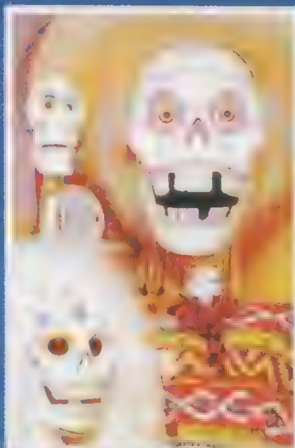
CALVERA – LUBANJA, U SLANGU: "PUSTOLOV"

3D grafika je vrlo privlačna i lijepo dorađena pa igra podržava i 3D ubrzivače koji, doduše, neće pokazati sav svoj potencijal, ali će na nenametljiv način uljepšati igru. Interijeri su dizajnirani u fenomenalnom i uvjerljivom Art Deco stilu, i riječima vam jednostavno ne možemo opisati koliki je to kvalitativni pomak u odnosu na uobičajeni kič i nemaštovitost. Općenito, iako grafika možda ne rabi state-of-the-art 3D efekte (što, uostalom, jednoj avanturi i ne priliči), na prvi je pogled očito da je u dizajn lokacija uložen ogroman trud. Teško je

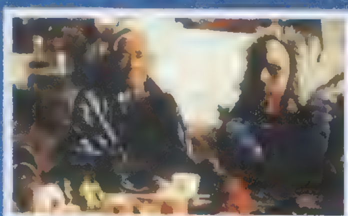


DIA DE LOS MUERTOS (DAN MRTVIH)

Ovaj praznik, vrlo popularan u Meksiku, potječe još od Azteka, koji su svake godine cijeli jedan mjesec posvećivali mrtvima. Kad su Španjolci osvojili to područje, pomaknuli su blagdan na 1. i 2. studenoga, da bi ga poistovjetili s katoličkim blagdanom Svih svetih. Blagdan se sastoji od posjećivanja grobova, javnih svečanosti i ostavljanja darova ili "ofrenda" dušama koje u to doba posjećuju svoje žive bližnje. Blagdan počinje pozivanjem umrle djece ili "angelitos" da slijede put žutih nevena do kuće gdje im se ostavlja "ofrenda". Drugog dana djeca odlaze, a dolaze duše odraslih, kojima se također ostavlja "ofrenda", ali s dodatkom cigareta i tekile. Posljednjeg dana slavlja trčanjem kroz grad tjeraju se preostali duhovi. Najčešći specijaliteti u ofrendama su pan de muertos (kruh mrtvih), mole (umaci) i šećerne lubanje.


Simboli Dana mrtvih su ovakve ukrašene i nacerene lubanje koje su dizajnerima Grim Fandanga poslužile kao uzor za izradu likova


I djeca veselo sudjeluju u blagdanu bez straha od ovih lubanja koje se većini stranaca čine morbidnima


Posjećivanje grobova i paljenje svijeća, te bdijenje na grobovima također su vrlo važan dio blagdana


Jedna od najsmiješnijih pojedinosti u igri je Mannyjeva kosa, koju on može sklopiti na četiri puta manju dužinu i spremiti u kaput


Nakon nekih intervencija na službenom Odjelovom automobilu, Glottis je stvorio ovo...hmm...vozilo, zvano Bone Wagon


Jedini izlaz iz El Marrowa, grada gdje je smješten Odjel, je Skamenjena Šuma, u kojoj prebivaju golemi pauci i gorući dabrovi

objasniti zašto, možda zbog neke kombinacije svjetlosti, zidnih tekstura ili nečeg sličnog, često vam se dogodi da uđete u neku prostoriju i jednostavno osjetite "to je to, tako to treba izgledati", i shvatite da je ono čemu ste se nekoć divili šala u usporedbi s ovim. Što se tiče zvuka, hvalospjevi se nastavljaju, prije svega zbog sjajne CD glazbe koja varira od tradicionalnih meksičkih melodija preko sporog i brzog ritmičnog jazza do glazbe poput glavne teme Pulp Fictiona. Gluma je također besprijekorna, naročito glumca koji sa sjajnim španjolskim naglaskom posuđuje glas Mannyju (Tony Plana), iako je jedini poznatiji glumac Alan Blumenfeld, koji predstavlja Glottisa, Mannyjevu desnu ruku. Scenarij igre, dijalozi i situacije su vrlo uvjerljivi i profesionalni, dapače, filmske kvalitete. Igra namjerno posuđuje iz mnogih poznatih filmova (poput Casablance), ali ih otvoreno ne parodira. Ne smijemo zanemariti ni humor koji je, svojstveno Lucas Artsovim avanturama, itekako prisutan, ali i znatno suptilniji i inteligentniji nego u većini sličnih igara.

Sve u svemu, ne možemo naći ikakvih ozbiljnijih zamjerki ovom remek-djelu, osim kojiput sporog učitavanja lokacija i zvuka, naročito kod sporijih CD čitača (vidi okvir). Atmosfera, igrivost, grafika i zvuk – sve to je toliko dobro i originalno napravljeno da postavlja nove standarde i kvalitetom unapređuje čitav žanr. Ovo je jedna od najzaraznijih i najigrivijih avantura svih vremena, i svakako najozbiljniji kandidat u kategoriji avanture godine. Bio bi ogroman propust ne odigrati ovu sjajnu igru! ◂


Play it again...Glottis...

ALTERNATIVNO

MONKEY ISLAND TRILOGIJA
Igre kreatora Grim Fandanga uvijek su bile vrlo popularne i sve dosad bez premca na tronu najboljih avantura. Može li ih Grim Fandango uzdrmati? Vidjet ćemo.

SANITARIUM
Ako ste po prirodi tmurni i ozbiljni, ne volite avanture pune humora, svakako zaigrajte Sanitarium.

OCJENA

Grim Fandango pravo je remek-djelo, i ne zaslužuje ništa manje od titule avanture godine!

94%

ZOLA

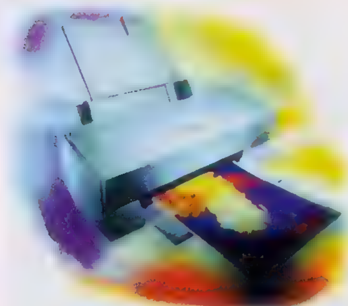
Veleprodaja
Trg senjskih uskoka 8/I
tel. (01) 6552-727
fax (01) 6529-248

Trgovina ZOLA
Nova cesta 115
tel. (01) 3095-153
fax (01) 3094-583



www.zola.hr

Sretan Božić i Nova godina!









EPSON
YAMAHA

YAMAHA
HEWLETT PACKARD

USRobotics
Microsoft







VELIKO NOVOGODIŠNJE SNIŽENJE CIJENE SOFTVERA U BOXU

Za gotovinsko plaćanje
popust
10%











YAMAHA	
YAMAHA WAVE FORCE 192XG SOUND CARD	899,00 kn
YAMAHA CRW 4416S	3394,00 kn
NOVO! YAMAHA YSTM 100	1504,00 kn
YAMAHA YSTM 20DSP	650,00 kn
YAMAHA YSTM 25	893,00 kn
YAMAHA YSTM 5	565,00 kn
YAMAHA YSTM 15	580,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 79	1100,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 195	1574,00 kn
KLAVIJATURA MIDI PSR 225	1969,00 kn

HEWLETT PACKARD	
HP 420 C	1100,00 kn
HP 710 C	2177,00 kn
HP 1100 LASER JET	3658,00 kn
HP 1100A LASER JET / SCAN / KOPIRNI STROJ	4697,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

MICROSOFT	
MS JOYSTIC SIDEWINDER STANDARD	289,00 kn
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK	1399,00 kn
MS TRACKBALL	850,00 kn
MS WHEEL MOUSE	240,00 kn
MS INTELLIMOUSE USB	606,00 kn
MSGAME PAD	415,00 kn

EPSON	
EPSON STYLUS 300	999,00 kn
EPSON STYLUS 440	1435,00 kn
EPSON STYLUS 640	1948,00 kn
EPSON STYLUS 740	2917,00 kn
TINTA, PAPIRI, RIBONI, TONERI	na upit

US ROBOTICS	
MESSAGE PLUS	1599,00 kn
SPORTSTER V90	1350,00 kn

I-OMEGA	
ZIP DRIVE EXT	1528,00 kn

MEDIJI	
DISKETE 3,5" + PVC BOX	30,00 kn
CD SKC (spindle)	10,50 kn
CD KODAK	18,00 kn
CD MEDIA MITSUI	18,00 kn
CD MEDIA TRAX DATA u omotu	16,00 kn
CD MEDIA TRAX DATA	17,00 kn
CD RICOH	17,00 kn
ZIP 100Mb	114,00 kn

U cijene je uračunat PDV.

ZA ČLANOVE HACKER CLUB-A
POPUST 5%!

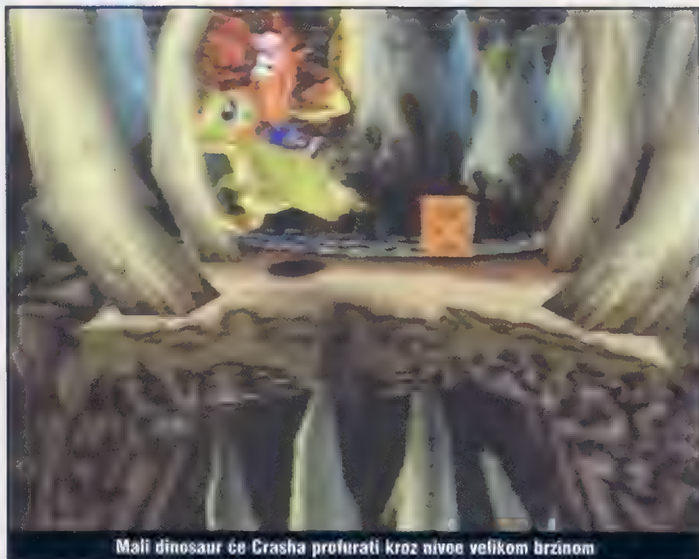
Šašava lisica po treći put

CRASH BANDICOOT 3: WARPED

PREPORUKA MJESECA

PlayStation RECENZIJA

Nakon nešto više od pola godine stigao je novi Crash. Trebaju li se Gex i Spyro bojati?


Mali dinosaur će Crasha profurati kroz nivoe velikom brzinom


Coco je u ovom dijelu dobila prednost za vožnju skuterom

PIŠE **Hrvoje Herceg**

INFO

PROIZVOĐAČ	Naughty Dog
IZDAVAČ	SCEA
PODRŽANI HARDWARE	Dual Shock, Memory Card, Analog Controller
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

CRASH BANDICOOT 1 i 2
Prva dva dijela ove odlične igre

GEX 3D
Vrlo dobra igra u kojoj je vaš lik simpatični gušter

SPYRO THE DRAGON
Igra gotovo identična Gexu u kojoj je glavni lik mali zmaj

DUGO najbolja platformska igra za Playstation dobila je konačno treći nastavak na koji smo čekali više od pola godine. Može li Crash opet nadmašiti sve te nove slatke likove koji haraju šarenim PSX arkadicama? Tko će ponijeti naslov najboljeg: Lisica 3 ili "Špiro žabe diro"?

Taman kad smo pomislili da od Crasha neće biti ništa - pojavio se upravo sada, u vrijeme božićnog darivanja, i spreman je zasjesti na tron. Da bi zadržao svoj visoki status, treći je dio ove igre morao biti nešto posebno. Mnogo je toga izmijenjeno, a ono što je bilo dobro samo je dorađeno. CB3 je pravo malo savršenstvo koje svakako treba malo dublje promotriti.


Ova močvara mi se uopće ne sviđa

PRIČA SE NASTAVLJA

Porazivši u drugom dijelu zlog dr. Cortexa, njegov je svemirski brod eksplodirao i pao na zemlju. Najveći je dio pao na jedan od triju Crashevih otoka pogodivši veliki hram, a iz njega je pobjegla tajanstvena crna sjenka. Ta sjenka je Uka Uka, smrtni neprijatelj i brat Crasheva vrača zaštitnika Aku Akua (maska koja se vrti oko Crasha tijekom igre). Uka Uka je vrlo nezadovoljan Cortexovim neuspjehom osvajanja svijeta, no nudi mu još jednu priliku omogućivši mu da se vrati u prošlost i ondje pronađe kristale koji mu nedostaju. Kako se Uka Uka želi osvetiti i uništiti Crasha i svoga brata Aku Akua, učinit će sve da Cortex pronađe kristale i osvoji svijet, što bi značilo i Crashevu propast. Na svu sreću, Crash je sada iskusniji, a tu su i Coco i Aku Aku koji će mu pomoći pobijediti zlog Cortexa i misterioznog Uka Uku. Cortexa može pobijediti pokupivši prije njega određene stvari - kristale, gemove i relice. Kristale ćete dobivati po završetku svakog nivoa, i do njih je najjednostavnije doći. Gemova će biti dvije vrste: prozirnih i obojanih. Prozirne ćete dobiti završite li nivo i razbijete sve kutije koje se u njemu nalaze. Obojane gemove pronaći ćete na specijalnim lokacijama. Kad ih pronađete i pokupite, bit ćete transportirani na skriveni nivo. Relice ćete dobiti ako u time trial modu (novost u igri) poboljšate vrijeme koje vam je potrebno da završite nivo. Ako je poboljšanje neznatno, dobit ćete safirni relic, a ako stvarno budete brzi, zlatni. Da biste igru 100% završili, morate pokupiti sve kristale, gemove i relice. Znači, morate svaki nivo prijeći nekoliko puta. Igra je podijeljena na pet svijetova (Egipat, Engleska, doba jure...). Svjetovi su




U ovom dijelu imamo bazuku, a u sljedećem će možda biti i krvi

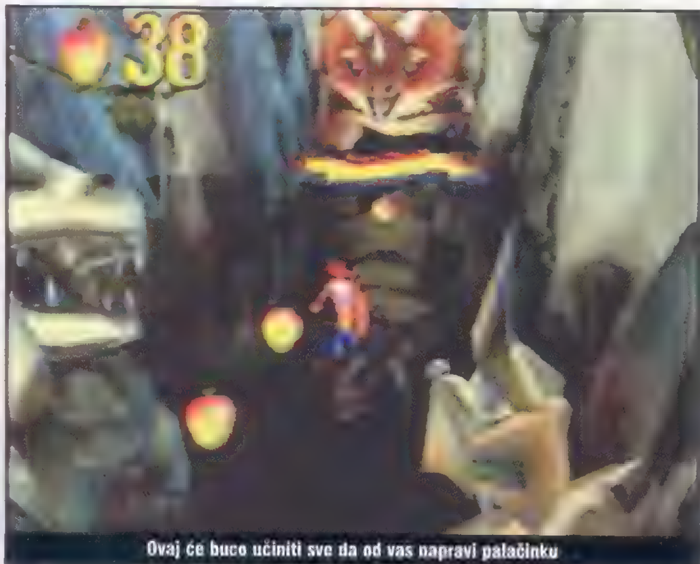

Početak Crashove pilotske karijere


Timewarp na djelu

podijeljeni na pet nivoa, a završite li ih, moći ćete zaigrati i šesti, koji je zapravo borba s bossom. Kad ga pobijedite, Crash nauči novi potez koji možete rabiti dalje u igri ili zaigrati stare nivoe koji će sada postati lakši. Tijekom igre nailazit ćete na bonus nivoe koje bih vam savjetovao da igrate jer uglavnom skrivaju mnogo dodatnih života ili jabuka koje Crashu život znače. Nivo koji želite zaigrati birate pomoću timewarpa jer u ovom nastavku Crash putuje kroz vrijeme. Jedna od novosti je upravljanje likom Crasheve sestre Coco dok jaše na tigriću ili vozi vodeni skuter, čime vam je omogućeno vođenje dvaju likova u ovoj igri. Osim uobičajenog trčkaranja kroz nivoe, bit će mnogo više onih koje morate proći upravljajući Crashem dok vozi utrku na motoru u kojoj uz brojne prepreke mora stići do cilja ili se uključiti u zračnu borbu u starom dvokrilcu. Da je Crash uistinu svestran, pokazuju i nivoi u kojima hrabro zaranja u morske dubine, a jahanje mu je poznato još iz drugog dijela, samo što je polarnog medvjedića ovdje zamijenio malenim dinosaurom. Pomalo monotone kugle koje su se kotrljale za vama u dvojci ovdje su zamijenjene opasnim (velikim) zvjerima koje jedva čekaju da vas uhvate i zgaze.

ČARI UMJETNE PRIRODE

Iako sam mislio da se novi nastavak neće grafički razlikovati od svoga prethodnika, moram priznati da nisam bio u pravu. Grafički engine je itekako poboljšan, sposoban je vrtiti igru jednako brzo kao i prije, ali s mnogo više detalja. Rezultat su nivoi koji izgledaju fenomenalno, počevši od Kineskog zida, starog sela i autoceste pa do onih prekrasnih nivoa u kojima Crash mora roniti u moru ili trčati uz užarenu lavu. Animacija je svugdje glatka, brza, bez vidljivih usporavanja. Svi likovi svoje pokrete izvode s iznimnom fluidnošću. Zapravo, cijela igra izgleda kao jedan odličan animirani film. Nažalost ili, možda, na sreću, CB3 je i u ovom dijelu zadržao svoju dvoipoldimenzionalnost, odnosno ne postoji mogućnost da se slobodno krećete u sve tri dimenzije. Da bi razbili linearnost igre, ubacili su skrivene putove koji će vam skratiti put kroz nivo ili ćete moći pokupiti neke stvari. Sve u svemu, pravog 3D prostora nema, kao npr. u Gexu, ali mogu slobodno reći da mu nije ni potreban. I ovako je i više nego igriva, a nećete se moći ni izgubiti na nekom od nivoa. Za proći nivoe i pokupiti kristale ne treba mnogo muke, ali da biste skupili sve gemove i relice, morat ćete se itekako potruditi i provesti dugo vremena za PSX-om. Glazba je prava "krešovska", lagana, nenametljiva i odlično prati radnju igre. Zvučni su nam efekti poznati iz prijašnjih dijelova i zadovoljavaju kvalitetom.



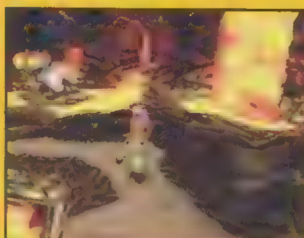
Ovaj će buco učiniti sve da od vas napravi palačinku

LETI, RONI, JAŠI

Crash će ovaj put imati na raspolaganju mnogo pomagala kojima će se služiti na različitim lokacijama. Tako ćete moći na zanimljiviji način istražiti njegov prekrasni svijet i pobijediti zlog dr. Cortexa. Pogledajte samo na slikama koliko su nivoi tematski i grafički različiti!

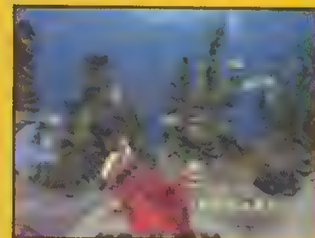
Tijekom igre nailazit ćete na neprijatelje koji su iskarikirani i šaljiviji nego li oni u prijašnjim nastavcima. Evo nekih zanimljivijih:


Pozor! Zaranjamo!


Ova je lava tako užarena


Hit the road Crash...


Papirnati zmaj jedno je od smetala na Kineskom zidu


Morski pas na jednoj strani, a dubinska mina na drugoj


Na brzinu ne morate paziti, važno je samo da se ne zaletite u policijski auto

Jednostavnost, igrivost i ljepota novog Crasha tjerat će vas da ga igrate dok ga ne završite



Za kraj mogu reći da Crash Bandicoot 3 : Warped nije razočarao. Iako su mnogi mislili da Crash nema više što novo ponuditi, dogodilo se upravo suprotno - jako sličan, a opet po mnogočemu različit od svojih prethodnika, CB3 je pravo remek-djelo koje će igrati i oni koji nisu ljubitelji ovog žanra.

OCJENA

Novi Crash poboljšan je u svakom pogledu, što ga će ga opet učiniti vladarom među platformskim igrama

93%

Krvavo, krvavije...

CARMAGEDDON 2

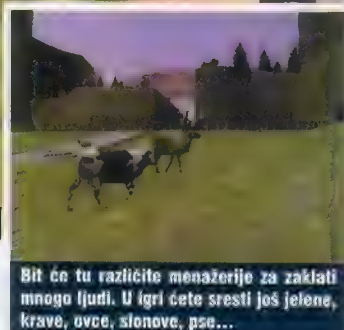
PREPORUKA MJESECA

NFS 3 je za bebice. Pravi fakeri, rasisti i bolesnici igraju Carmageddon 2, kako na računalu, tako i u stvarnom životu. Otkrijte zašto i kojoj kategoriji vi pripadate...



Cenzori su kao glavni razlog svog protivljenja naveli to što za ubojstvo ljudi dobijate bodove. A što je sa dodatnim bonusima za stil, comboe i slično? Vidi se da nisu dovoljno igrali...

MAX u napadu. Njegov vražji samozatajni smiješak bit će posljednje što ćete vidjeti prije nego vas pokosi...

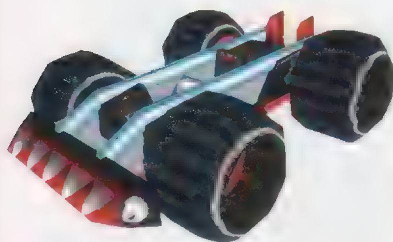


Bit će tu različite menažerije za zaklati mnogo ljudi. U igri ćete sresti još jelene, krave, ovce, slonove, pse...

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Stainless Software
IZDAVAČ	SCI
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 2 Mb VGA
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 64 Mb, Voodoo2/RivaTNT
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem



HA, ha... sigurno ste očekivali neki debilni retrospektivni uvod. A, ne, odmah ćemo nogom u glavu.. ovaj, po gasu! Dugoiščekivani nastavak kolinja na kotačima konačno je zaobišao sve cenzorske, etičke i psihološke zapreke i pojavio se na tržištu. Stainless software je uspio. Volimo ih jer su nam okončali čekanje... i donijeli nam krv...

Igra u kojoj ćete sakatiti ljude (i životinje) koji će potom biti ubijeni u eksploziji krvi i udova nastavak je neobično uspješnog Carmageddona, prošle godine prodanog u više od 600 000 primjeraka diljem svijeta. Obje su igre inspirirane kultnim filmom Rogera Cormana iz 1975. Death Race 2000. U nekim je zemljama Carmageddonu bio zabranjen izlazak na tržište, a u nekima je izašao dobivši certifikat "iznad 18". Postojale su i nenasilnije verzije za pojedina tržišta, sa zombijima, robotima i sličnim stvorovima bez crvene krvi. Ovom se igrom najbolje vidi koliko je ljudska psiha bolesna jer, prema istraživanju tržišta, dvostruko je više kopija prodano u zemljama gdje se mogla kupiti krvava verzija. Stainlessovci su ovome doskočili izdavši Blood-zakrpu koja nadograđuje Zombie i Robot verziju na "pješačku". Slična stvarčica postoji i za Carmageddon 2, čiju ste Zombie verziju mogli odigrati na prošlom HackCD-u. (www.carmageddon2.com). Iako se na prvi pogled ne čini tako, no mnoge su i velike razlike između prvog i drugog nastavka. Operativni sustav, hardversko 3D ubrzanje, iznova napisan kod te totalno izglancana temeljna ideja Carmageddona s dorađenijom koncepcijom koja jamči dulju igru samo su neke značajke novog nastavka.

VIŠE KRVI I ŠTO JOŠ?

Zapravo, dosta toga. Novi operativni sustav, Direct 3D i Glide podrška iz kutije, potpuni 3D svijet, a ne 2D/3D križanac. Interakcija je potencirana barem na treću, a broj entiteta za gaženje udvostručen. Veća detaljnost protivnika omogućila je luđacima, ovaj, umjetnicima da ispolje na njihovim vozilima najbolesnija područja svoje mašte (npr. viljuškar koji umjesto viljuški ima šiljke i giljotinu.). I koncepcijski je igre pretrpjala značajnih promjena. Ne pokušavate se više uspeti na top ljestvici vozača nego prelazite 4 po 4 utrke, od čega su tri klasične, u Carmageddon stilu (ubij, osakati, zgazi), a u četvrtoj se borite s vremenom. Riječ je o starom dobrom utrkivanju, gdje morate prijeći

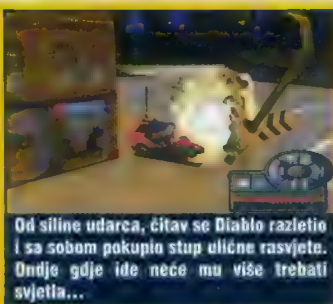


Volvo (kamionćina je najopasnija zvjerka u igri. Klonite ga se jer će vas zgaziti...?


Drveće, dijelovi automobila i unutrašnji organi pješaka lete posvuda


Protivnici umiru uz spektakularnu eksploziju


Pedestrian Repulsificator je iznimno učinkovit u rješavanju pješačkih muka


Od siline udarca, čitav se Diablo razletio i sa sobom pokupio stup ulične rasvjete. Ondje gdje ide neće mu više trebati svjetla...


I recite mojoj djevojci da je vol...AAAR-RGGGGH!

"Sve je napravljeno ovako okrutno samo zbog komičnog efekta, a ne iz naše zlobe. Mi smo svi odgovorni ljudi i nikada ne bismo napravili ovakvu igru kada bismo znali da bi je netko oponašao u stvarnom životu!"

Neil Barden, direktor Stainless Softwarea

DISCLAIMER

[illegible]

zadanu stazu (tj. kontrolne točke) u zadanom vremenu određeni broj puta. Ovaj nam je dio igre zadavao najveće probleme jer se nikako nismo mogli othrvati zovu da skrenemo s ceste i raspalimo po nevinim prolaznicima. Naravno, nagradno se vrijeme u ovakvim utrkama ne dobiva. Utrke su tijesno tempirane, pogotovo na hard modu, koji smo kao iskusni karmagedonaši i igrali. Dobro ćete se namučiti da biste ih prešli, a mi vam savjetujemo da što više nabildate motor i stalno držite auto u tip-top stanju. Čak i ako su vam otišli samo spojleri i lim, odmah to popravite jer o tome ovise rezultati na cesti. Spomenuli smo bildanje motora. Osim snažnog automobila, možete kupiti oklop i poboljšati mu napadačke sposobnosti. Ova poboljšanja kupujete tijekom utrke tipkama Del, End i Pg Down, a cijena im je 50 000 kredita. Poboljšanja vas očekuju i na pojedinim lokacijama, no obično su skrivena i treba dobro pročešljati mjesto događaja ne biste li ih našli! U Carmageddonu ste mogli osvojiti protivnički auto. Jedino što nitko nije znao kako. U dvojci ih možete kupovati, ali su prilično skupi (50 000-500 000 i više). Zahvaljujući poboljšanoj 3D fizici moći ćete ih gnječiti i savijati dok se ne raspadnu. Detaljnost je nevjerojatna. Udarite li protivnika, vidjet ćete kako mu se razbijaju svjetla, vjetrobrani, pokrov motora i blatobrani. Ako nekog roknete dovoljno snažno, uz oluju iskara dima i vatre, dijelovi će poletjeti zrakom. Uz malo sreće, raspolovit ćete protivnika, ili mu čak izbiti motor iz automobila. Po dizajnu vozila lako je dijagnosticirati da su igru proizveli psihopati. Primjerice, kombajn uredno pobire ljude s ceste, pakira ih u u redne kockice i ostavlja za sobom, a za upravljačem divovske banane sjedi ženska očigledno slobodnijih seksualnih nazora.

INTERAKCIJA

Zahvaljujući novom full 3D grafičkom engineu, svi pješaci, životinje i ostali vozači su napravljeni od poligona, što znači da im se udovi mogu odvojiti od tijela na mnogo načina. Želite li nekoga zadiviti, pokažite mu kako izvodite Cat 'n Mouse bonus. Osim što su detaljnije modelirani, pješaci su dobili koju moždanu vijugu više i sada se inteligentnije izmiču, a shvativši da ne mogu izbjeći smrt, past će na koljena moleći za život. Između ostalog, u misterioznim paketima sa poboljšanjima naići ćete i na najrazličitije modifikatore (fizičke i psihičke) pješaka i ostalog za gaženje. Pješaci se mogu povećati smanjiti, udebljati ili smršaviti, mogu im narasti glave itd. Pod psihičke modifikatore spada valium koji umiruje pješake, tu je i samoubilački nagon, nagon za plesanjem (Groovin' Pedestrians) itd. Utrku smrti vozite između ljudi koji se pridržavaju pravila za koje ne marite i koji samo pokušavaju živjeti. Nažalost, ništa od toga. Hehe...

S tehničke strane, neke stvari su mogle biti i bolje riješene. U softverskom modu renderiranja možete igrati samo u 320x200 i 256 boja. Ovo je još uvijek igrivo, ali i ružno. Druga mogućnost je Pentium 2 i brzi 3D ubrzivač poput Rive TNT ili Voodoo dvojke. U modu s hardverskim ubrzanjem igra je ograničena na rezoluciju od 640x480, što je daleko od današnjih standarda. Ipak, igrivost i nasilje izući će i ovaj put nešto slabiju grafiku. Zvuk je na razini prvog Carmageddona. Često će niti mnogo šuma - moglo se još poraditi na tome. Vlasnike 3Dfx temeljenih kartica razveselit će Glide podrška.

Sve u svemu, Carmageddon 2 nas je zadovoljio. Moglo je biti i bolje, pogotovo s tehničke strane, no igra je toliko nasilna i ima toliko brutalno-smješnih rješanje nad kojima ne znate biste li se smijali ili plakali te je jednostavno moramo ocijeniti visokom ocjenom. Uostalom, najvažniji faktor pri ocjenjivanju igre je uživancija i trajnost igranja, a tu je Carmageddon 2 zaradio čistu peticu. ◂

ALTERNATIVNO

VOŽNJA TRGOM U VRIJEME ŠPICE

Upalite brisače, namočite staklo tekućinom za pranje i oprezno ubrzavajte da vas ne oda škripa guma. Kada brzina bude kakvih 90 km/h, dernite po ručnoj, naglo zakrenite volan i pokušajte zakvačiti što više pješaka. Combo ubojstva i stil bit će uvijek dodatno nagrađeni.

VOŽNJA AUTOCESTOM U SUPROTNOM SMJERU

Izbjegavajte automobile dok ne dosegnete brzinu od cca. 200 km/h i tada se zaletite punom snagom u jedan od nadolazećih. Neka to bude jedan od manjih modela želite li preživjeti i uživati u usporenoj snimci događaja.

NEED FOR SPEED 3

Ove dvije igre povezuju automobil, čovjekov najveći izum nakon kotača. Uživajte u obje. Veliki je nedostatak NFS 3 što nikoga ne možete zgaziti.

OCJENA

Vrlo igrivo, vrlo krvavo, i hardverski vrlo zahtjevno. Trajnost i vraćanje nakon nekoliko mjeseci/godina zajamčeni! Nije za one slabijih živaca.

92 %

RAILROAD TYCOON 2

Vrijeme je novac

Sjećamo se s nostalgijom Ports of Calla, čeznemo za hrpama novca... Može li nam nastavak Railroad Tycoona ostvariti snove?



Lijepa i dotjerana grafika podiže atmosferu

Jednostavnost sučelja je svakako adut ove igre

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Poptop Software
IZDAVAČ	Gathering of Developers
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 64 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Internet, Modem, Serial

ALTERNATIVNO

RAILROAD TYCOON

Prva inačica ove igre u izvedbi Sida Meiera koja je postigla veliku popularnost. Odlikovala se odličnim sučeljem i velikim brojem opcija. Klasik koji živi i danas u sjećanjima.

PROŠLO je mnogo vremena od posljednjeg Railroad Tycoona Sida Meiera, a za nastavak se pobrinuo Poptop Software udahnuvši starome hitu život. Velike karte, brojnost objekata što ih možete kupiti i iznimna kompleksnost daju novi šarm staroj ideji.

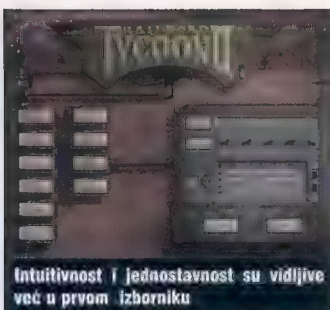
Railroad Tycoon 2 je reinkarnacija prastarog hita još iz Amigina vremena, kad je žarila i palila svijetom igara. U ulozi ste bogataša koji svoj imetak želi višestruko povećati ulažući svoj novac u novo tek pristiglo čudo zvano željeznica, a živce i trud u izgradnju velikih željezničkih postaja i razvoj svog voznog parka u čemu će vam od velike pomoći biti savjeti što ćete ih dobivati tijekom igre i iznimna jednostavnost sučelja.

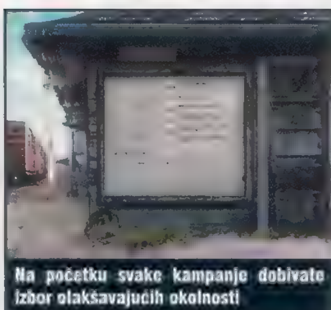
JEDNOSTAVNO, ZAR NE?

Poslovne strategije mogu biti vrlo dosadne i zamorne zbog prevelikog broja opcija loše raspodijeljenih po različitim izbornicima i ikonama pa se igrač mora više koncentrirati na pronalaženje tražene, nego na samo uživanje u igranji. Međutim, programeri Poptop softwarea su to elegantno izbjegli uporabom vrlo jednostavnog point and click sustava igranja stavivši pred vas samo nekoliko ikona vrlo funkcionalno napravljenih, tako da je samo igranje Railroad Tycoona postalo ugodna razbibriga čemu doprinosi i lijepo dizajnirana grafika s mnoštvom raznolikih detalja (močvare, planine, šume, rijeke, raznovrsne građevine...).

TOLIKO TOGA ZA KUPITI, A TAKO MALO NOVCA

Iako je, očito, mnogo truda uloženo da bi igra izgledala jednostavno, zapravo je vrlo kompleksna i sveobuhvatna. U campaign modu počinjete od samih početaka željeznice rabeći prve lokomotive, postavljajući brzinske rekorde i razvijajući novi biznis (naravno u cilju totalne dominacije nad konkurencijom). Meni je osobno mnogo zabavniji scenarij mod u kojem je moguće odigrati posebno i specifično razdoblje u povijesti željeznice (npr. razvoj željeznice u


Intuitivnost i jednostavnost su vidljive već u prvom izborniku


Na početku svake kampanje dobivate izbor olakšavajućih okolnosti

Kini ili borba za dominaciju u Švedskoj 1970.). Ova igra plijeni mogućnošću kupnje tvornica, luka i ostalih nekretnina koje donose veći profit što ste bogatiji. Što bolje povežete grad s drugim područjima, to će vaše nekretnine u tom gradu biti vrjednije, stoga se isplati razvijati i razgranavati mrežu pruga u području s nekretninama.
No ni ovdje nije kraj kompleksnosti, sami morate kontrolirati količinu vode i pijeska u vlakovima, prioritet svakog pojedinog vlaka. Svaka lokomotiva u igri ima zasebne performanse na koje ne utječe samo broj i težina vagona postavljenih u kompoziciju nego i konfiguracija terena (nagib), prioritet koji date vlaku (ako je lokalni, naravno da će stati svakom ekspresnom vlaku) te starost lokomotive. Za sve nekretnine moći ćete pročitati godišnji izvještaj i usporedbu vašeg poslovanja s poslovanjem drugih igrača u igri, a preporučljivo je svoj daljnji razvoj podrediti godišnjim izvještajima. Naime, u vrijeme recesije poželjno je preusmjeravati vlakove da bi profit ostao na istoj razini.

"Hey you mugger, stop right there that's my train!"

Railroad Tycoon 2 sigurno pada u sam vrh trgovačkih strategija svojom kompleksnošću, igrivošću i lijepom grafikom. Iako je vrlo napeta, upotpunjuju je sitnice; bit će tu pljačkanja vlakova, promjene u politici regije, industrijski razvoj i mnoštvo drugih detalja. Railroad Tycoon 2 je best buy za sve one koji smatraju da je zgrtanje novaca zabavno, a dovođenje prijatelja na prosjački štap još zabavnije.

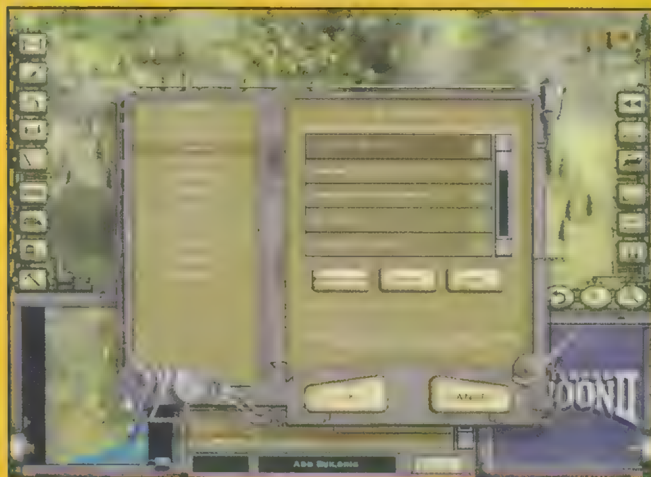
OCJENA

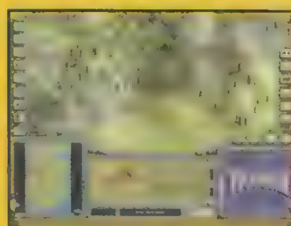
Railroad Tycoon 2 je sam vrh ponude trgovačkih strategija i sigurno će usrećiti zaljubljenike u novac, a zaintrigirati sve ostale.

80%

SCENARIJIMA NIKAD KRAJA

Ono što povećava igrivost ove odlične igre je svakako uključeni scenarij editor koji omogućava stavaranje potupuno novih scenarija ili prekrajanje postojećih. Railroad Tycoon bi bio odlična igra bez ovog editora, no s njim svaki igrač može prilagoditi igru sebi i svojim prijateljima, sve do najsitnijih detalja kao što su pljačkanje vlakova, nagrade za ostvarene uspjehe, inteligencije protivnika pa sve do jednostavnog crtanja karte na kojoj se igra. Editor je uistinu toliko dobar da je jednako zabavno stvarati scenarij koliko i igrati ih.


U editoru možete sve mijenjati pa tako i unaprijed napisana imena igrača


Kad izgrađujete, jednostavno izaberete tip građevine i klikate


Cijeli scenario editor je napravljen jednako kao i igra, tako da je njegova uporaba maksimalno olakšana

Šezdesete protiv devedesetih!

TEST DRIVE 5

Ljubitelji automobilskih klasika će konačno moći odmjeriti snage legendarnih snagatora šezdesetih i suvremnih jurilica



Konačno i kvalitetan split-screen mod koji je još uvijek najjeftinija multiplayer varijanta

Iako se ne utrkujete u Menzi ili Monacu, ne mora značiti da staze nisu prenijete iz stvarnog života

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO

PROIZVOĐAČ	Pitbull Syncicate
IZDAVAČ	Accolade
MIN. KONFIGURACIJA	P1553, 16 Mb, D3D kartica
NAŠA PREPORUKA	P2, 32 Mb, TNT
3D PODRŠKA	Direct3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Split-screen

ALTERNATIVNO

NEED FOR SPEED 3

Najjača konkurencija novom Test Driveu koja je tehnički daleko naprednija, ali ne nudi ni izbliza toliko zabavnih opcija koje bi podigle igrivost i igru učinile dugotrajnijom.

TEST DRIVE: OFF ROAD

Ako preferirate terence, ista ekipa, ista igrivost, ali u off road varijanti. Čak i ako više volite jurilice, pokušajte zaigrati i ovu varijantu jer to je jedan sasvim drugi svijet koji čeka da ga otkrijete.

TEST Drive je još od davnih amigaških dana bio i ostao sinonimom za kvalitetnu vozačku simulaciju. U svom je posljednjem, četvrtom, izdanju konačno zavladao i PC platformama, no već nam stiže i peta inačica koja se izravno nadovezuje na prethodnika, ali i donosi toliko novina da je potpuno izvan konkurencije.

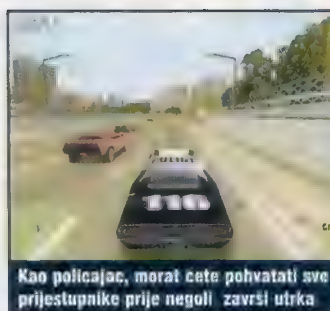
Čudno zvuči, ali nema težih recenzija od onih u kojima se opisuju nastavci velikih hitova. Oni su u pravilu znatno napredniji od svojih prethodnika, no, ipak, nisu toliko izmijenjeni da bi se o njima moglo bogzna što reći. Hvalospjevi na račun kvalitetnije grafike, bržeg izvođenja ili opisivanje zamornih tehničkih detalja su besmisleni jer se naprednija izvedba ionako podrazumijeva, a realne novine su uvijek izbrojive na prste jedne ruke. Problem je, dakle, kako uvjeriti nekoga da ponovno odvoji novac za gotovo istu igru poput one koju je kupio prije nekoliko mjeseci. Koji put je to vrlo lak posao - programeri naprave malo čudo i od prastare igre učine nešto nevjerojatno, no koji put je to prava umjetnost - dodaju dva nova oružja ili staze pa tko voli... Dobar dio tržišta i ne razmišlja uoće o igri koju kupuje, samo pogleda brojku uz naslov i ako je ona veća, ništa od kupnje... Srećom, postoje ljudi poput nas koji neopterećeno promatraju igre i daju uglavnom realnu procjenu koliko je nešto dobro ili nije. Test Drive 5 ima i dobrih i loših strana, što donošenje kvalitetne ocjene čini još složenijim. Dodataka je dovoljno da bude zanimljiv, no je li igra uistinu kvalitetnija od prijašnjeg nastavka?

VIŠE STAZA, VIŠE VOZILA, VIŠE OPCIJA...

Općenito, u igri je svega više. U petom *Test Driveu* možete se natjecati vozeći jedan od 28 licenciranih sportskih automobila na više od 18 staza detaljno prenesenih iz stvarnog svijeta. To znači da je dvostruko više vozila i čak trostruko više staza nego u prošlom izdanju igre. No, ove brojke ne bi bile nimalo impresivne kada igra i kvalitetom ne bi slijedila dosadašnju *Test Drive* seriju igara koja je uvijek imala vrlo kvalitetne fizikalne modele i prekrasnu grafiku od čega se nije odstupalo ni u najnovijem izdanju. Štoviše, prvi puta možete sraziti najsuvremenije sportske automobile i njihove konkurente iz davnih šezdesetih. Odvojenih je igara bilo napretek, ali nikada niste u istoj igri mogli odmjeriti snage starog *dodge chargera* i novog *vipera*. Legendarni su snagatori



Zgodan su dodatak i utrke dragstera koje će najbolje ispitati snagu vašeg vozila


Kao policajac, morat ćete pohvatati sve prijestupnike prije negoli završi utrka



Po prvi puta na raspolaganju su vam i policijska vozila

"Test Drive 5 djeluje arkadnije od svojih prethodnika, ali je zato zabavniji i igriviji nego ikada!"

fenomenalno napravljeni pa ćete uistinu osjetiti razliku u vožnji, a da ne spominjem kakav je gušt vozikati se u njima i slušati ih kako "predu". Konačno je dodana i mogućnost natjeravanja prebrzih vozača u policijskom vozilu, što je itekako zanimljivo u multiplayeru - gdje naganjate prijatelje nastojeći ih privesti prije kraja utrke. Multiplayer je standardno dobar, s tim da je dodan i split screen način igranja na jednom računalu, što je rijetkost, ali uvijek toplo pozdravljen dodatak PC inačicama igara.
Najveća je pozornost posvećena dizajnu automobila koji su znatno napredniji nego prije. Čini se da zbog toga nije ostalo dovoljno vremena za okoliš koji, doduše, bolje izgleda ali ipak nije na razini onog u *NFS 3*. Ni nebo ni zgrade ne djeluju realno - nebo je potpuno statično, a zgrade izgledaju kao kartonska scenografija u jeftinom filmu. Istina, postoje vremenski efekti i različiti uvjeti vožnje, ali je sve to skupa daleko od impresivnog. Šteta, jer su staze vrlo dobro osmišljene i s još jednom novošću - grananjem smjerova, što znači da više ne morate voziti po ustaljenoj putanji nego možete kratiti put izbjegavajući gužvu. Dizajn je dakle dobar, ali tehnička izvedba šepa. Grafički bi pokretač trebalo doraditi da bi se izbjeglo vidno iscrtavanje staze tijekom vožnje i to na TNT karticama, ali i da bi igra bila što stabilnija (često blokira).

Nakon svega rečenog, treba se vratiti na početak i dati ocjenu. Teško je reći da *Test Drive 5* nije na razini konkurencije jer je po mnogo čemu čak i iznad, ali nešto slabija tehnička strana ne ide mu baš u prilog. On je i dalje igriv i zanimljiv, čak i više od svojih najjačih konkurenata od kojih daleko više nudi i obećava. Različiti načini natjecanja, velik broj vozila i staza kompenziraju nedostatke pa nećete zažaliti nabavite li igru. Većina će bugova vjerojatno biti ispravljena nekom zakrpom ili biti dorađena već u prodajnoj verziji - treba uzeti u obzir i to da smo na recenziju dobili posljednju betu izravno od *Electronic Artsa*, čemu pripisujemu većinu nedostataka. Doduše, one se u pravilu bitno ne mijenjaju pa se vrlo lako može dogoditi da sve ostane potpuno isto. Igrivosti se nema što zamjeriti jer je igra i ovako fenomenalna, ali dotjera li se i izvedba, tada na konačnu ocjenu možete dodati još deset posto.

OCJENA
Definitivno najbolji Test Drive koji konačno donosi prave novosti, ali mu nedostaje malo tehničke dorade.
80%

Je li to košarka ?

NBA LIVE 99

PREPORUKA MJESECA

Želite li vidjeti dosad nešto neviđeno u svijetu računalnih igara, nešto što se toliko približilo realnom vremenu i sportu kakav gledamo na malim ekranima, onda nabavite košarku NBA Live 99. Pitate se je li istina sve što sam rekao? Provjerite zaigravši u svijetu visokih (eh, meni treba još kojih pola metra).

Pobjednička momčad Chicago Bullsa (Kukoč je bio ozlijeđen)

PIŠE **Miroslav Puljiz**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	EA Sports
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, Direct3D
MULTIPLAYER	Modem, LAN

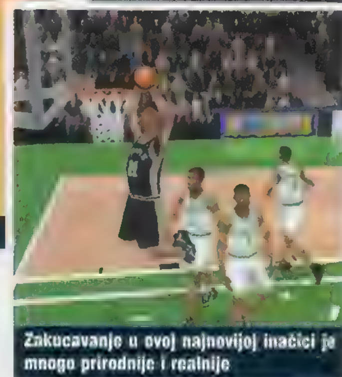

"Poštar" slavi nakon pogođenog koša

DA, dobro ste čuli, NBA 99. Nemojte sada reći: već! Pa i vrijeme je da nastave tradiciju koja ih je krasila svih ovih godina, od NBA 95 pa sve do ove najnovije inačice s brojem 99. Zašto su odlučili izlaziti svake godine? Odgovor je vrlo jednostavan: računalna se tehnologija stalno razvija, stoga se u tih godinu dana može svašta dogoditi i izmisliti, što bi igru moglo promijeniti iz temelja. Obraćam se svima, a ne samo fanovima koji čim kupe najnoviju inačicu, razmišljaju kakva će biti ona dogodine, pa ona iza nje i tako unedogled. Takav sam i ja bio sve dok nisam dobio na stol NBA Live 99. Zašto sam promijenio mišljenje? Ne budite nestrpljivi, uskoro ćete saznati.

EA Sports, poznata softverska kuća koja nas se dojmila posljednjih godina svojim izvrsnim sportskim simulacijama košarke, nogometa, hokeja, ragbija i bejzbola koje izlaze svake godine s istim brojem. NBA Live 99 napokon može iskoristiti svu čaroliju vaše vudu dvojke u vašem računalu, vidjet ćete dosad neviđenu realnost i takav izgled likova da ćete se pitate nije li to možda počela NBA sezona na TV-u!

ZAŠTO NISKI NE MOGU BITI BOLJI OD VISOKIH ?

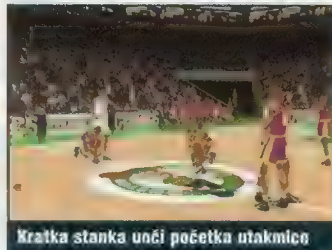
Vjerojatno se to i vi pitate dok igrate NBA na računalu ili pravom igralištu. Čim uđete u igru, glavni izbornici izgledaju kao da je već počela igra, što će vas malo iznenaditi. Kod onih uobičajenih opcija


Zakucavanje u ovoj najnovijoj inačici je mnogo prirodnije i realnije

(biranje nove sezone, odigravanje playoffa, vježbanje ispucavanja trica i uobičajenih statistika iz svih sezona pojedinih igrača ili momčadi), uočit ćemo razliku među igračima - ovdje su mnogo detaljnije i dotjeranije izvedeni upravo zato jer možete dobiti 31 oblik lica, tj. izgled pojedinog igrača. Nažalost, ni u ovom najnovijem izdanju nema Michaela Jordana, umjesto njega igra Player. Igrači su na terenu mnogo ineligentniji nego prije, što EA zove stručno Enhanced Pro-Action. Nema više laganog prolaska pokraj protivničkog igrača ili laganog zabijanja koša jer - kad


Pippen u svom poznatom proderu prema košu

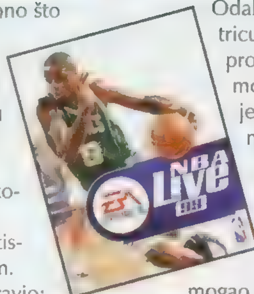

Kerr u All Star noći i natjecanju u njegovom najjačem oružju - tricama


Kratka stanka uoči početka utakmice


Tko još može zaustaviti Millera u pogađanju trica

Navalite narode i pokažite Rodmanu da nije najluđi igrač na terenu!

god budete htjeli, primjerice, položiti loptu s nekim igračem koji nije dovoljno visok, centar protivničkog tima će mu slasno i masno zalijepiti bananu. Ako odaberete teži način igranja, igranje, a pogotovo pogađanje trica postat će gotovo nemoguće. Dodane su mnoge sitnice koje život znače: povici igrača, dovikivanje trenera igračima i dekoncentriranje protivničkih navijača galamom i vriskom. Još nešto, ovdje komentator TNT-a komentira kao na pravoj utakmici, za razliku od prošlih inačica gdje ste mogli naučiti napamet ono što će biti rečeno nakon određene akcije. Naravno, da biste bili cijelo vrijeme upućeni u najnovije informacije, tijekom igranja sezone koja još nije počela (uskoro, uskoro) možete s Interneta skinuti sve statistike igrača i momčadi im. Eh, da, skoro sam zaboravio: ako odaberete vježbanje, nećete vježbati na parketu, nego izvan igrališta na asfaltiranom igralištu na kakvom i inače igrate.



Odaberite igrača i vježbajte tricu, zakucavanje, sami ili protiv prijatelja, gdje možete igrati jedan na jedan, ali ne na bodove, nego samo vježbati.

I za kraj, jedna mala napomena: sigurno se sjećate problema s upravljanjem: samo je jedan igrač mogao igrati na tipkovnici, dok sada mogu dva. Sitnica, ali mnogima, pa i meni, život znači.

Nemojte se ništa pitati. Naravno da je vrijedna! Tko je god jednom gledao utakmicu NBA momčadi zanimat će ga ova igra upravo zato jer će u mnogim situacijama pomisliti da je na pravom "parketu". Sve je idealno napravljeno - od grafike, zvuka, a pogotovo igrivost.

OCJENA

Zašto? Razloga je mnogo, a posebno bih izdvojio odličnu grafiku i zvuk, a igrivost je toliko dobra da će je prestići samo NBA Live 2000.

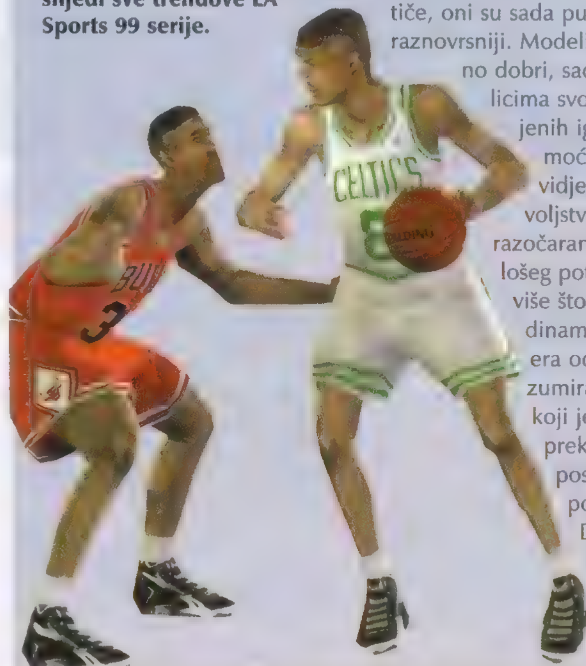
91 %

PlayStation RECENZIJA

.. a kako to izgleda na PSX-u? NBA LIVE 99

PIŠE **Dario Rakovac**

PSX inačica posljednjeg izdanja NBA Live u cijelosti slijedi sve trendove EA Sports 99 serije.



Poboljšanja se prije svega odnose na detaljnije modelirane igrače, realnije komentare i zvukove s terena te televizijski stil prezentiranja utakmice. Što se igrača tiče, oni su sada puno raznovrsniji. Modeli su iznimno dobri, sada ćete na licima svojih omiljenih igrača moći jasno vidjeti zadovoljstvo ili razočaranje nakon lošeg poteza. Tim više što će dinamična kamera odmah zumirati igrača koji je počinio prekršaj ili postigao pogodak. Dodatni štih unose i kvalitetni komentari komentatora koji više ne ponavljaju jedne te iste rečenice od kojih vam se ubrzo počne dizati kosa na glavi. No, osim prezentacije, postoji i niz drugih poboljšanja. Igra više nije vezana na jednu sezonu, sada momčad možete voditi nekoliko godina, kupovati i mijenjati igrače ne biste li iz sezone u sezonu imali sve bolju momčad. Želite li, možete uzeti svog najdražeg igrača i samo s njime vježbati poteze i pogotke. Zanimljivo je da i umjetna inteligencija također radi na poboljšanju momčadi tijekom off sezone. Poseban dodatak PSX inačici je mogućnost skidanja updateova s Interneta koji će se putem novog Dex drivea moći s PC-a prenijeti na standardnu memorijsku karticu.

Isplati li se kupovati NBA Live 99 ako imate 98? Iskreno, igra nije toliko bolja od prethodnika da biste ponovno davali novac za nju, no dodatci poput mogućnosti uporabe Dex drivea ipak je čine zanimljivom. Naravno, to zahtijeva da pored PSX-a rabite i PC, tako da je i taj aspekt ograničen. Svi su ostali dodatci čista kozmetika koja samo pokazuje koliko je tehnologija u posljednjih godinu dana otišla naprijed. No, ako je i samo to, moram priznati da je Electronic Arts učinio vrlo dobar posao. Vizualni je dojam stvarno iznad svega dosad viđenog, a u strukturi se ionako nema što dodati. Ubrajate li se među one koji pod svaku cijenu moraju imati najnoviji naslov, nećete se razočarati, ali ako niste razmaženi i tražite samo dobru košarku, nema razloga kupiti ponovno istu stvar.

OCJENA 84%

Povratak u velikom stilu

TOCA 2

PlayStation RECENZIJA

Godinu dana nakon što je prvi dio harao top ljestvicama, i Toca 2 se sprema OSVOJITI TRŽIŠTE

Stakla su sada prozirna pa ćemo vidjeti i pokrete vozača

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Codemaster
IZDAVAČ	Codemaster
PODRŽANI HADRVER	Memory Card, Analog Controller, Dual Shock
MULTIPLAYER	nema



TOCA se vraća, u novom ruhu! Nastavak ove vrlo popularne simulacije vožnje donosi ponešto izmijenjena pravila, usklađena s promjenama u Touring Car prvenstvu iz 1998., no nije to i jedini novitet. Vlasnike Playstationa će veseliti podatak da je TOCA 2, kao i mnoge novije igre, u cijelosti u visokoj rezoluciji.

Ističem to stoga što je niska rezolucija bila jedna od nekoliko zamjerki upućenih prvom dijelu. Druga je bila brzina. Oni koji su igrali prošlogodišnju TOCA-u možda će se pitati kako će se onako spora igra ponašati u većoj rezoluciji. Za njih imam dobru vijest: dok se prvi dio jedva dovlačio do 30 fps i ponekad posrtao na 10, TOCA 2 nikada ne pada ispod 30 sličica po sekundi, dok se, u kvalifikacijama i Time trial načinu vožnje (tj. kada je vaše vozilo jedino na stazi) penje do nevjerojatno brzih 60 fps-a.

USPORAVANJE

Hm, da, ja se raspisao o brzini, a neki od naših čitatelja uopće ne znaju o čemu pričam. Evo kratkog sažetka: Touring Car Challenge je vrsta automobilističkog natjecanja koje se održava u Engleskoj (to vidite i po tome što je vozač na desnoj strani automobila). Nasuprot "poštenju" vozača Formule 1, TOCA vozači se ponose brojem izguranih vozača sa staze na putu do prvog mjesta. Takva "agresivna" priroda ovog natjecanja učinila ga je pogodnim za prebacivanje u video igru i - nastala je TOCA. Prvi je dio pušten zimus u prodaju, da bi već u božićnoj sezoni zauzeo treće mjesto po prodaji (iza Tomb Raidera 2 i Fife RTWC). Drugi će nastavak u trgovine stići ovog Božića (da, ja sam dobio prvu review kopiju) i zacijelo nadmašiti svog prethodnika.

Poboljšana grafika je prvi od aduta kojim se TOCA 2 može podičiti - automobili su detaljniji, okoliš je



Možda izgledaju poput auta parkiranih ispred vaše zgrade oblijepljenih naljepnicama, ali pogled ispod "haube" odmah će otkriti razliku



Replay opcija se kvalitetom gotovo ne razlikuje od one u Gran Tourismu



Divno je kada pogledom možete obuhvatiti ovako velik dio staze

"Još ni u jednoj igri nisam ovako osjećao da me protivnik želi izgurati sa staze"

oštriji, a pogled se, zbog više razolucije, proteže dalje pružajući bolji pregled staze. I u prvom su nastavku automobili mogli biti oštećeni tijekom utrke, a sada je ta mogućnost još izraženija pa će vozilo stići do cilja kao hrpa izgrebanog metala i nakupljenog blata (naravno, ako vozite kao ja - rabeći protivničke automobile kao zaštitu od izletavanja sa staze).

Detalj koji mi se jako svidio jest prozirnost automobilskih stakala: možete vidjeti vozače kako poskakuju na sjedalu, ili mašu rukama jedan drugome - da se razumijemo, to mahanje baš i nije prijateljsko, osobito kada nekoga izgurate sa staze.

Usprkos svim hvalospjevima grafici, moram zaključiti da Gran Tourismo ipak izgleda bolje. Barem su objekti zaglađeniji i kretanje glađe.

UBRZAVANJE

No, TOCA 2 nije nikako za odbaciti, mnogim će se igračima svidjeti više nego GT zbog - atmosfere. Osjećaj realnosti i natjecanja koji ćete dobiti u ovoj igri prelazi sve simulacije vožnje koje sam do sada igrao. Auti se na stazi ponašaju kao i u stvarnosti pa ne poznajete li osnovne zakonitosti vožnje, brzo ćete se iznenaditi. Blato, kiša i slične "ugodnosti" engleskog podneblja utječu na performanse vozila jednako kao i oštećenja. Na sreću, od ove je godine u Touring Car utrkama uvedena mogućnost (bolje rečeno obveza) popravljanja automobila u pit-u pa ćete posljedice neoprezne vožnje uklanjati trošeći dragocjene sekunde. Osim po izgledu svog automobila, stupanj oštećenja bit će naznačen i promjenom zvuka motora. Kad smo kod zvukova, par riječi o njima: okoliš je ozvučen jednako dobro kao što je i nacrtan - pljusak kiše, udari gromova i puhanje vjetra stalno vas okružuju (jer je lijepo vrijeme prilično rijeko), a ako ste sretni vlasnik surround opreme, čut ćete i s koje vas strane protivnik pokušava prestići.

Svaki od mnoštva različitih automobila (inače originalnih vozila koja se natječu u Touring Car utrkama) ima različit zvuk motora, odgovor na komande i ponašanje na stazi. Iako nam je ovakva detaljnost poznata iz GT-a, ovdje je razlika mnogo opazivija jer je i manji broj vozila. Isti je nivo detalja posvećen svakom dijelu igre, a svi zajedno čine je toliko privlačnom i ugodnom za igranje. Osjećaj je to koji je teško opisati, ali ćete to i sami osjetiti čim sjednete pred ekran. Još ako imate volan i pedale - užitak je vrhunski! Dual shock ili analogni controller će vam također odlično služiti, ali staro, digitalno upravljanje neće vam dopustiti da osjetite svu realnost i atmosferičnost TOCA-e 2.

TEHNIKA

Ne, pod tehnikom ne mislim na grafiku, zvuk i ostalo - o tome ste već dovoljno čuli, zar ne? Riječ je o opcijama koje vam TOCA 2 nudi, a izbor je uistinu velik. Osim turnirske vožnje (o kojoj možete više saznati iz okvira), tu su i pojedinačne utrke, koje ima svaka simulacija vožnje, ali i posebne "support cars" utrke. Riječ je o natjecanjima koja se održavaju na Touring Car utrkama obično prije glavne utrke gdje svi vozači voze isti model nekog egzotičnog automobila. Tu su formula ford, jaguar XJ220, AC superblower i sl. vozila. Naravno, na početku nećete moći voziti svih desetak automobila, nego treba najprije pobijediti koju utrku da bi se "otljučali" oni bolji. TOCA 2 donosi i 8 dodatnih staza (uz 8 originalnih) koje će produžiti "radni vijek" igre, a tu je i test staza (koja uključuje daljnjih 8 podstaza). Zbrojimo li sve, nastavak pruža mnogo više mogućnosti od originala (sjetimo se - samo 8 originalnih staza i jedna dodatna), što zapravo znači više zabave za vaš novac.

AH TI ENGLEZI!

Ne samo da voze na krivoj strani ceste, nego su im i utrke čudne. Pazi ovo: 8 staza, ali - 13 utrka jer se neke voze dva puta. E sad, da je samo dva puta! Svaka se utrka vozi za vrijeme vikenda pa je uobičajeno da se prvi dan vozi brza i kratka "sprint" utrka (s manjim brojem krugova), a drugi dan duža i napornija "feature" utrka. Naravno, prije svake utrke vozi se kvalifikacijski krug.

Bodovanje je, ipak, malo normalnije: 15 bodova za prvo mjesto pa sve manje i manje za sljedeća, sve do desetog koje donosi 1 bod. Pobjeda u kvalifikacijama također donosi jedan bod.

Ovo bi vam trebalo razjasniti situaciju i pobrinuti se da ne dođe do problema u stilu: "Pa koja je ovo fora?!? Ovu utrku sam već vozio ove sezone! Igra ima bug!" Nema bug, Touring Car utrke su takve i u stvarnosti.

Eto, posljednjom rečenicom rekao sam sve - TOCA 2 daje mnogo zabave za vaš novac. Ne znam je li se vama dogodilo nešto takvo, ali postoji mnogo igara za koje će mi uvijek biti žao što sam ih kupio. TOCA 2 nije nikako jedna od njih, pa preporučujem da je dopišete svojoj listi božićnih darova - do tada bi već trebala stići u izloge Algoritma!

ALTERNATIVNO

TOCA
Prošlobožićni hit, koji se samo u Europi prodao u 750000 primjeraka, a nedavno izišao i u platinastom izdanju, daleko je premašen ovim nastavkom, kako u grafičkom izgledu, tako i u cjelokupnoj doradi

GRAN TOURISMO
Još uvijek definitivni kralj vozačkih simulacija, grafički malo kvalitetniji i s ogromnim izborom vozila. TOCA 2 ga dostiže, a možda čak i prestiže, izvrsnim ugođajem i realnošću.

OCJENA

Atmosfera vožnje još nikada nije bila ovako dobra

89%

Priče s ruske strane

MIG 29 FULCRUM

Ako su vam dosadile simulacije svih mogućih F-ova, možda je ovo igra za vas !!!



Pogledajte tu refleksiju ploče s instrumentima na staklu kabine. Jednom riječju – prekrasno !!!



Ode...



Izbornici su vrlo jednostavni i učinkoviti

"Zrakoplovu je svejedno tko ste: general ili poručnik. On ne oprašta pogreške"

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Novalogic
IZDAVAČ	Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 16 Mb, 1 Mb grafička
NAŠA PREPORUKA	P200MMX, 32 Mb, 1 Mb grafička
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2, MMX
MULTIPLAYER	LAN, modem, Serial, Internet

ALTERNATIVNO

F-16 MULTIROLE FIGHTER
Ova je igra zapravo zapadnjački pandam Migu 29. Novalogicovom, dakako.

TOTAL AIR WAR
Jedna od najboljih simulacija "nevidljivog" f-22 danas. Mogućnost upravljanja AWACS misijama, učinit će je privlačnom i onima koji nisu samo zagriženi letači.

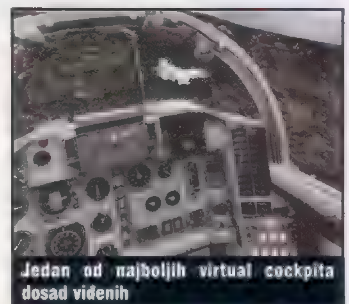
GOTOVO sve dosadašnje simulacije, čast iznimkama, bile su ponajprije vezane za zrakoplove Američke vojske koji su se stalno izmjenjivali i natjecali, što je dovelo do žanrovskog zasićenja. Najčešće ste mogli letjeti u zrakoplovima F-15, F-18 i F-22. Svjesni toga, programeri Novalogica su izbacili dva nova naslova gotovo paralelno: F-16 Multirole Fighter, o kojem ćete nešto više čuti iz pera Daria Rakovca, i Mig 29 Fulcrum.

Mikoyan-Guruevich MiG-29 Fulcrum je jedan od najboljih svjetskih zrakoplova, iznimnih manevarskih sposobnosti, koji često biva uspoređivan s njegovim zapadnjačkim takmacem F-16. Pravi je ukras u 30-ak zračnih snaga diljem svijeta i jedan od aduta u borbi za zračnu prevlast. Svi vi koji ste igrajući različite simulacije u više-manje istim zrakoplovima, kao F-15, F-18, poželjeli sjesti u *migonju* i napucati par prepotentnih Amera, konačno ćete doći na svoje.

UŽIVO S MJESTA DOGAĐAJA

Odmah po učitavanju igre, dolazite do vrlo preglednog izbornika (ponekad je najjednostavnije rješenje, ujedno i najbolje) na kom su smještene već standardne opcije: Quick Mission – nekoliko "brzih" misija za zagrijavanja prije campaignova, zatim campaignovi i multiplayer. Jedna od opcija koju je vrijedno spomenuti je Overview, koja na vrlo zanimljiv način prikazuje neke osnovne značajke ovog zrakoplova. Campaignovi su, za razliku od ostalih igara, kod Fulcruma postavljeni slijedno. To je u neku ruku i dobro (nemogućnost otvaranja preteških misija na samom početku), ali ima i svojih crnih strana - lako se može dogoditi da zapnete na jednoj od njih i onda ste u problemima. Ima ih ukupno 5: Kurilski otoci, gdje se šačica ultranacionalista osilila, i prijeti svima koji im stoje na putu. Vi ste poslani da ih malo "ohladite". Potom slijede: Uganda, Somalia & Etiopija, Burma i Tajikistan, ali vam detalje neću otkrivati, jedino vam mogu potvrditi da su vrlo maštoviti i u pravom ruskom stilu. Ako sve prijeđete, možete i sami kreirati svoje misije u vrlo dobro zamišljenom i prilično intuitivnom mission creatoru. Za one koji ga ne shvate od prve, na CD-u je manual u .pdf formatu, koji možete pročitati sa Acrobat Readerom. Grafika je već standardno lijepa na 3dfx-u, što je iskorak s obzirom na stari Voxelspace 2 koji se još uvijek tu i tamo nađe (vidi Delta Force), no pozornosti je vrijedna činjenica da se igra može igrati u 1024 x 768 na dvije Voodoo2 u SLI-u (za one sretnike koji to imaju). Još nešto, u izborniku za audio može uključiti da vam kontrolori leta, wingmani i svi ostali govore na ruskom. Iako ih većina ljudi neće razumjeti, to će uvelike pridonijeti ugođaju igre. Tu je i izvrsni multiplayer koji omogućava igranje preko modema, lokalne mreže (do 16 igrača), i Interneta. Od njih je najzanimljiviji Novaworldov IBS Service koji omogućava igranje do 128 igrača istodobno!!! Još jedna od zanimljivih značajki je da će igrači s igrama Mig 29 Fulcrum, F-22 Raptor, i F-16 Multirole Fighter moći igrati jednu te istu igru, tj. jedan protiv drugoga, ali svaki u svojoj "ptici".

Na kraju, mogu još samo reći da će ova igra zasigurno privući širu igračku publiku svojom izvrsnom grafikom, novom stranom medalje (Rusi), i odličnim multiplayerom. Ako ste ljubitelj simulacija, a dosadilo vam je stalno letjeti u onih nekoliko odsimuliranih američkih zrakoplova, ili jednostavno želite "isprašiti" prijatelja u njegovom f-16, onda vam je preporučujem.



Jedan od najboljih virtual cockpita dosad viđenih

OCJENA

Vrlo dobra simulacija jednog od najrasprostranjenijih ruskih lovaca.

88%

Povratak velikana!

F-16 MULTIROLE FIGHTER

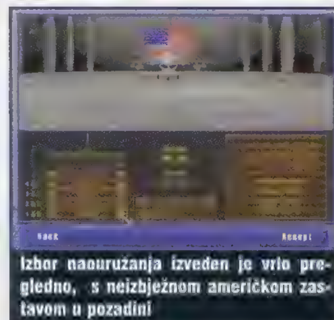
Novalogic se na velika vrata vratio u svijet zračnih simulacija ponudivši dva iznimno kvalitetna naslova, F-16 i Mig-29.



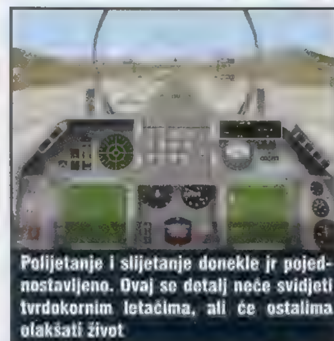
Utjecaj zračnih tokova preko zrakoplova konačno više nije samo vizualna poslastica



Jeli vam poznato koju "državu" prikazuje ova karta?



Izbor naoružanja izveden je vrlo pregledno, s neizbježnom američkom zastavom u pozadini



Polijetanje i slijetanje donekle jr pojednostavljeno. Ovaj se detalj neće svidjeti tvrdokornim letačima, ali će ostalima olakšati život

"Brzo, lijepo i igrivo - rijetko dobra simulacija letenja namijenjena svima"

PIŠE **Dario Rakovac**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Novalogic
IZDAVAČ	Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet



Interaktivni kokpit zumira se na onaj dio koji klikate lijevom tipkom miša



Voxel Space u novom ruhu i to u softverskom modu!

EKIPA iz Novalogica uvijek je znala napraviti zabavnu letačku simulaciju. Njihove igre možda nisu bile namijenjene fanaticima, ali smo ih svi rado igrali u predasima između "pravih" simulacija. U posljednje vrijeme zamjerana im je zastarjelost njihovog *Voxel Spacea* koji se ne može nositi s aktualnim 3D ubrzivačima i napredim grafičkim pokretačima. Novi naslovi pokazuju da *Voxelu* još nije odzvonilo.

Kad bi se dijelila nagrada za najčešće uporabljivan zrakoplov u računalnim simulacijama letenja, mislim da bi *F-16* nesumnjivo odnio prvo mjesto. Doduše, u posljednje ga vrijeme sve rjeđe viđamo pa je stoga novi *Novalogicov* naslov pravo osvježenje.

STANDARDNO KVALITETNO

Novalogic je oduvijek prednjačio među konkurencijom svojom realističnošću terena i objekata u igri. Letni im modeli nisu nikada bili bogzna što, ali su igre bile uvijek dobro prihvaćene. *F-16* donosi mnoga poboljšanja i potpuno nova rješenja koja priču o *Novalogicovim* arkadnim simulacijama bacaju u zaborav. Prije svega, konačno je primijenjeno 3D ubrzanje preko *3Dfx-ova Glidea,* čime je *Voxel Space* opet dospio u vrh fotorealističnih prikaza terena. Iako igra izgleda fenomenalno, vizualni dojam nije jedino što će vas impresionirati. Ako ste se ikad susreli s nekom od simulacija ovog proizvođača, začudit će vas realno ponašanje zrakoplova koji se više ne kreće kao nekakav fantastični objekt nego podliježe stvarnim zakonima fizike. Vrlo su dobro odsimulirani zračni tokovi preko površine krila, pogotovo utjecaj opterećenja na performanse letjelice. Sjetim li se njihova prošlog naslova, *F-22*, uopće nemam osjećaj da je ovo proizvod iste grupe ljudi. Čini se da su se u *Novalogicu* konačno osvijestili i shvatili da igrači danas traže više od izgleda. No, neke su stvari ostale nepromjenjene. Tu prije svega mislim na kvalitetu misija - i dalje su vrlo igrive i dobro osmišljene te ćete im se rado vraćati. Zanimljivo je da se jedna kampanja odvija u Srbiji, što im je veliki marketinški plus na ovim prostorima. I multiplayer je također na visini, što jamči *Novalogicov IBS* ili integrirani borbeni sustav koji vam omogućuje uporabu borbenih prostora i iz ostalih simulacija ovog proizvođača te ćete konačno moći staviti točku na dvojbu tko je bolji, Istok ili Zapad.

Moram priznati da me *F-16* uistinu ugodno iznenadio. *Novalogicove* su simulacije tijekom vremena postale vrlo rutinirane i pomalo zastarjele, ali su novi naslovi definitivan dokaz da na njih možemo itekako računati. Igre su vrlo zabavne i u usporedbi s konkurencijom daleko igrivije. One nemaju realnost jednog *F-15*, ali su zato dovoljno bliske čitavoj publici. Multiplayer koji preko interneta podržava preko 100 sudionika i više je nego dobar razlog da ovoj igri posvetite pozornost, a zanimljive single kampanje užitak su koji ne smijete propustiti. ◂



◂ John Fergione, glavni Lockheedov testni pilot, jamac je kvalitete F-16 Multirole Fightera

OCJENA

Budući je realnost osnovno mjerilo simulacija letenja, ocjena ipak ne može biti najviša no, to ne znači da se igru ne isplati nabaviti.

80%

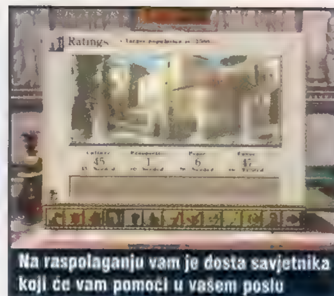
Imperator se vratio
CAESAR 3

Odlična igra za sve male gradonačelnike koji čuče u vama! Saznajte kakav je život bio prije dvije tisuće godina ...



Tako mali grad, a tako mnogo problema...

Uvodna animacija u kojoj se opisuje nastanak Rima je vrhunski napravljena


Na raspolaganju vam je dosta savjetnika koji će vam pomoći u vašem poslu


Na ovoj mapi otvarate nove trgovačke putove

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Impression Software
IZDAVAČ	Sierra
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 Mb
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

CAESAR 2
Igra koja je prethodila ovoj. Znatno jednostavnija, lošije grafike iako se ideja nije mijenjala.

SIM CITY 2000
Legendarna simulacija grada tvrtke Maxis koja je vjerojatno bila uzor ovoj i mnogim drugim igrama.

SETTLERS 2
Igra slične tematike u kojoj pomažete doseljenicima osnovati svoje naselje i obraniti se od neprijatelja.

CAESAR 3 je najnoviji izdanak male programerske skupine Impressions Software koja je posljednjih godina usavršavala jednu te istu ideju. Kao moćni gradonačelnik rimskog grada, vaša je zadaća proširiti ga, uveseljavati građane i štititi ih od uljeza ljubomornih na vaš uspjeh. Iako su prve dvije igre imale dosta nedostataka, čini se da su dečki iz Impressions Softwarea konačno učinili sve što se od njih očekivalo.

Kao i kod prvih dvaju nastavaka, Caesar 3 je smješten u doba Rimskog Carstva, a vi nastupate u ulozi mladog građanina koji želi napredovati u svojoj karijeri. Na početku trebate izgraditi samo mali grad, opskrbiti ga najosnovnijim građevinama i zaštititi od požara. Napredujući, nailazit ćete na nove izazove (i nove građevine) a vaše dragocijeno vrijeme trošiti na smirivanje razljućenih bogova, slanje darova i različitih počasti cezaru te gušiti pobune nezadovoljnih građana. Ovi poslovi nisu nikad jednostavni, a što igra bude više odmicala, i glava će vas sve više boljeti.

PROBLEMI, PROBLEMI

Jedna od najvećih razlika između Caesara 2 i nove igre je mnogo veći broj problema s kojima se morate suočiti. Čak i u početnim nivoima, opskrba hranom nije više samo usputna radnja. Ljudi jedu žitarice, povrće i meso. Da biste ih nahranili, morate izgraditi svoje farme (za svaku vrstu hrane) i osigurati dovoljno radnika za rad na njima. Morat ćete izgraditi i žitnice u kojima ćete čuvati namirnice, ali i zapoljavati radnike na istovaru robe. Da biste prevezli namirnice do brojnih tržnica u gradu, i za to vam trebaju radnici. Normalno, i na tržnici treba netko raditi. Ako vam se ovo čini previše, u pravu ste. Gotovo svaki grad koji sam izgradio tražio je bolju opskrbu radnicima.

Očito, rješenje ovog problema je izgradnja više kuća i unapređenje stambenih objekata koje već imate. Nažalost, ovo donosi nove probleme. Za svaku fontanu koju napravite, hram koji otvorite ili ambulantu koju osnujete, trebate mnogo radnika. Nestalo vam je bolničara? Pripremite se za kugu koja će vam pomesti polovicu grada. Nema vam se tko brinuti za vodovod? Vaše fontane će biti isključene i ljudi će tražiti bolji grad. Nemate dovoljno glumaca za mjesno kazalište? Pogledajete samo vaše građane kako se dosađuju i traže novi grad koji bi im ponudio nešto da zaborave sivu svagdašnjicu.

Najveća greška je zapostavljanje hramova. U igri imate pet božanstava, Ceresa, Merkura, Veneru, Marsa i Neptuna, koji traže konstantnu pažnju. Budu li vaši hramovi imali dovoljno radnika i održite li koji festival bogovima u čast, dobit ćete različite blagoslove od njih. Naljutite ih i imat ćete hrpu problema. Ceres će vam presušiti polja, Mars će natjerati vaše susjede da zarate protiv vas, Venera će oneraspoložiti vaše ljude, Merkur će poslati svoje lopove da vam kradu namirnice iz skladišta i žitnica. Najgori je Neptun koji će svoj bijes iskoristiti za potapanje vaših brodova, važnih za trgovanje s ostalim gradovima.

"Igra vas vraća u doba Rimskog Carstva gdje kao cezarov poslušni sluga širite njegovu moć i osvajate svijet"

Iako je Caesar 3 igra u kojoj morate cijelo vrijeme paziti na mnoge sitnice, trgovina je ključni faktor dobrog funkcioniranja grada. Pošto igru započinjete s određenim novčanim iznosom, trebate naći način da nadoknadite novac utrošen na izgradnju grada. Stvorivši određene zalihe robe kojom mislite trgovati (ulja, lonci, namirnice ...), otvorite trgovački put s nekim gradom - najbolje je izgraditii luku jer tako trgovina teče brže.

Postoji još mnogo stvari o kojima bih mogao govoriti, ali ostavljam da ih sami istražite. Što se tiče grafike i zvuka, vidi se da su se programeri uistino potrudili i na taj dio uopće nemam primjedbi. Zaključak je jednostavan – Caesar 3 je odlična strategijska igra koja nudi mnogo različitih izazova i nagrada svima koji imaju strpljenja proučiti kako igra radi. Iako nije bez nedostataka (teška je za početnike, ima par sitnih bugova), dobro je napravljena, stručno dizajnirana i oku ugodna. Preporučujem je svim ljubiteljima hard core strategije kojima je razmišljanje važnije od akcije. ◂

OCJENA

Lijepa grafika, odlična zvučna podloga, mnogo izazova za ljubitelje ovog tipa igara. Treba više vremena za svladavanje.

84%

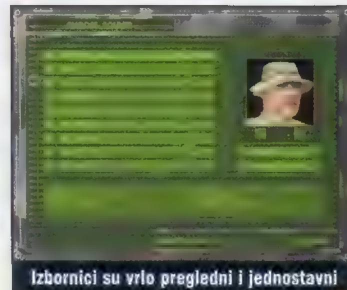
Specijalci ponovno u akciji !

DELTA FORCE

Novalogic je odlučio osvježiti svoje dosadašnje simulacije vojnog hardvera. Može li simulacija komandosa biti jednako dobra kao i zrakoplovna ?



Iako je grafika fenomenalna, zbog uporabe starijeg Voxelspace 2 zasad nije moguća uporaba 3d ubrzivača, no, navodno, Novalogic već radi na patchu



Izbornici su vrlo pregledni i jednostavni



Strojnica u Američkoj vojsci popularno zvana "pila". Pitate se zašto ?

"Dobro isplanirani snajperski napad je ubojitiji od bilo koje strojnice"

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	Novalogic
IZDAVAČ	Novalogic
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 16 Mb, 1 Mb grafička
NAŠA PREPORUKA	P2 266, 32 Mb, 2 Mb grafička
3D PODRŠKA	MMX, Najavljen patch za 3Dfx
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet

ALTERNATIVNO

SPEC OPS
Vrlo solidna igra čiji ste demo mogli igrati na Hack CD-u

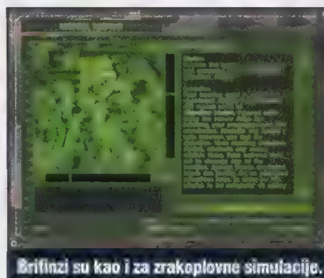
RAINBOW SIX
Također vrlo kvalitetna igra koja, za razliku od DF-a, veću pozornost posvećuje simulacijskom dijelu.

NOVAlogic, programerska kuća poznata po svom Commanche serijalu i drugim odličnim simulacijama, ugodno nas je iznenadila i ovaj put igrom koja je, za razliku od prijašnjih, utemeljena na akcijama istoimene specijalne postrojbe Američke vojske stvorene za borbu protiv terorizma. Osnovana 1977., okupljajući samo najbolje i najelitnije borce iz Zelenih beretki i Rangera, ona i dan-danas ulijeva strah u kosti teroristima (i ostalima koji su to zaslužili), a njeno je ime Delta Force.

Igra vas stavlja u ulogu zapovjednika šačice vrhunski istreniranih ljudi čije je jedino zadovoljstvo isprašiti glavnog negativca (i njegovu malu vojsku), eventualno spasiti taoce te se vratiti u kamp i štopericom mjeriti vrijeme potrebno za rastavljanje i sastavljanje pištolja. Možda se to iskusnim Quakeovcima i Unrealovcima čini prilično jednostavnim, no morat ću ih razočarati - dizajneri su veliku pozornost posvetili taktiziranju i timskom radu, tako da će standardno Rambovsko ulijetanje u bazu i rešetanje svega što se kreće biti dobra taktika samo na najlakšem nivou.

ŠTO JE NOVOG ?

Za razliku od mnogih akcijskih igara koje vas "bace" u borbu bez nekog razloga, misije u DF se zasnivaju na mogućim situacijama u svjetskim terorističkim kriznim žarištima. Možete početi na bilo kojoj od 5 kampanja, a napredujući, otvarat će vam se nove lokacije sa sve zanimljivijim i težim misijama. Kojiput će vam se po završetku misije otvoriti i više lokacija, što je vrlo pozitivno jer se tako smanjuje mogućnost da na nekoj od njih zapnete. Kampanja će biti različitih, od rata za drogu u Peruu, situacija s taocima u Čadu i bio-teroristima u Indoneziji do vrlo složenih, poput građanskog rata u Uzbekistanu i nuklearne krize u Novaya Zemlya



Brifinzi su kao i za zrakoplovne simulacije.

(Rusija). I misije su vrlo raznolike: uništenje baze, spašavanja talaca, lasersko "markiranje" ciljeva za zračne udare. Dodamo li tomu da opremu i oružje sami birate (različite vrste pušaka, pištolja, mina, protutenkovske lansere raketa), počinjete polako nazirati da je igra i više nego vrijedna pozornosti. Sučelje i izbornici su standardni, na kakve smo navikli, ali u zrakoplovnim simulacijama! Tako će nakon pomnog planiranja rute i odabira potrebne opreme, igrač standardno očekivati kokpit, ali će biti izbačen iz helikoptera uz popratni "Good luck, Sir !". Al u igri jaaako varira. Za neprijatelje je fenomenalan (saginju se, skaču u stranu kad pucate na njih, pokušavaju vam doći iza leđa), ali vaši suborci nisu pametniji od pilećeg kroketa u Mc Donalds'u, padaju k'o muhe. Međutim, to nije slučaj i u multiplayeru. Kad se nađete na velikom polju sa dvadesetak junaka, stvari su mnogo dinamičnije. Primjerice, kad uđete u jedno od sela, nikad ne možete biti sigurni je li u vašem posjedu ili posjedu neprijatelja, no to se vrlo brzo može ispitati. Naime, čim dođete u domet snajpera, ako vas nitko ne "skine" u prvih pet-šest sekundi, to obično znači da je sve O.K. i da je lokacija sigurna. Jedan savjet: u većini slučajeva za svakog mrtvaca više dobit ćete po 1 bod. Ako želite 3 boda, prišuljajte mu se sleđa i koknite ga nožem. Na prvi pogled igra pomalo razočarava svojom Voxelspace 2 grafikom i relativno trzavim kretanjem kroz prostor. Da bi ispravili tu pogrešku, programeri su najavili patch za neke 3D kartice koji bi se uskoro trebao pojaviti na njihovim WWW stranicama. Ali, to je i jedini propust ove igre. Naime, vrlo je igriva i već nakon nekoliko misija izaziva ovisnost.

Ovo je definitivno jedna od najboljih igara ovog tipa, iako malo lošije grafike i sa nekim sitnim propustima na kojima još treba poraditi, koja će vas zadržati pred monitorom dobar dio dana.

OCJENA

Igra koja je i uz neke sitne propuste jedna od najboljih u žanru.

85%

I Zajec i Canjuga

FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99

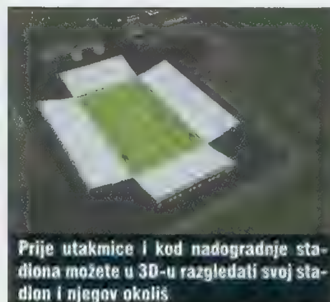
Ruku na srce, žanr nogometnih managera nije naročito popularan, osim među rijetkim ljubiteljima, koji još uvijek mlate po prastarom Championship Manageru 2. Može li slavni EA unijeti novosti u žanr?



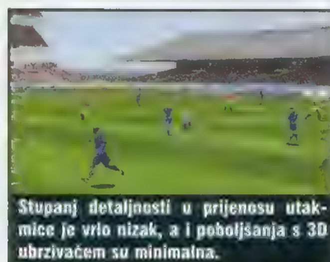


Prilično nepregledno sučelje otežava koncentriranje na igru. Sve je prilično nabacano i zbunjujuće.

Kvaliteta grafičkog prikaza utakmice je nešto slabija od FIFA-e 98, ali je u nedostatku boljeg najbolji koji smo vidjeli u nogometnim managerima. Za one koji ne znaju – ne možete upravljati igračima, samo promatrate utakmicu.



Prije utakmice i kod nadogradnje stadiona možete u 3D-u razgledati svoj stadion i njegov okoliš



Stupanj detaljnosti u prijenosu utakmice je vrlo nizak, a i poboljšanja s 3D ubrzivačem su minimalna.

Ovo je ustvari uljepšani i prošireni Championship Manager 2 s vrlo nepreglednim sučeljem.

PIŠE **Mislav Mataija**

INFO

PROIZVOĐAČ	EA Sports
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3D ubrzivač
3D PODRŠKA	Direct 3D, Voodoo
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Kad god izađe neki novi manager, prvo je pitanje kakav je u usporedbi s legendom. Primjerice, u Velikoj Britaniji je vjerojatno najpopularnija igra uopće. Vrlo rudimentarna grafički, ali s nevjerojatno moćnom bazom igrača i sjajnom dorađenošću.

VEĆ godinama su NHL, FIFA, NBA Live i druge serije slavnog EA Sportsa u samom vrhu, i čini se da igračima nimalo ne smeta što se stalno pojavljuju novi izdanci tih serijala. Uvidjevši stanovit potencijal u tržištu nogometnih managera, odlučili su i sami ugrabiti dio tržišta, tim više što su dodatnu prednost nad ostalima stekli engineom FIFA-e 98. K tome, kopirali su gotovo sve što se iz Championship Managera 2 dalo kopirati, izradili "cukreno" sučelje, dodali dodatne mogućnosti igri, i eto uspjeha! Ili nije baš tako?

Prvi nogometni manager koji je oduševio vašeg autora bio je prvi Championship Manager, a poslije, nakon sušnog razdoblja stigao je i Championship Manager 2. To je bilo prije dvije-tri godine, i do danas se nijedan nije kvalitetom približio CM-u 2, iznimka je jedino Gremlinov Premier Manager 97 (i 98, koji je zapravo jednak svom prethodniku). Glavno je obilježje igre mogućnost upravljanja baš svime što je vezano uz jedan nogometni klub, i trenerskim i poslovnim zadacima.

MODDY SE VRATIO!

Na samom početku igre omogućeno je biranje stupnja odgovornosti u menadžerskim zadacima. Iako je to u stvarnosti nemoguće, ovdje je moguće upravljati i financijskim zadacima te uobičajenim zadacima u trenerskom resoru, kao i upravljanje pomlatkom. U stilu EA Sportsa, sučelje je grafički predivno i vrlo efektno, ali takvo sučelje jednostavno ne priliči nogometnom manageru! Ono što ljudi u EA Sportsu nisu shvatili jest da FA...99, kao i svi ostali nogometni manageri, cilja na ljude kojima ljepota sučelja nije uopće važna - samim odabirom žanra već su se na startu opredijelili za čistu, ogoljenu igrivost koju može postići i neki tekstualni manager, a ne za grafiku. Osim toga, sučelje je u ovoj igri sporo, potpuno nepregledno i nakrcano nepotrebnim detaljima. Upravljanje momčadi i igračima je izvedeno vrlo slično kao u CM 2. Ipak, sve je nadograđeno, tako da je moguće određivati režime treninga, uspoređivati statistike igrača na jednom mjestu, određivati im način igranja i proučavati stupanj njihove fizičke pripremljenosti. O svakom pojedinom igraču dobit ćete nekoliko općenitih natuknica o njemu, ali nećete moći pogledati njegovu povijest. I upravljanje igrom momčadi je ponešto unaprijeđeno, s mogućnošću određivanja agresivnosti, načina igranja i sl. Sve su statistike za englesku ligu iznimno točne, ali ne i za ostale; primjerice, nismo mogli pronaći Prosinečkog ni Ladića. Zanimljiva novost je takozvani EA Mail, simulacija e-mail klijenta, odnosno vaš kontrolni centar za sve akcije koje poduzimate u igri. Financijsko upravljanje klubom je previše opširno: moguće je određivati cijenu ulaznica, proizvodnju suvenira i klupske robe, nadograđivati stadion, davati koncesiju za prodajna mjesta na stadionu, upravljati sponzorima i podizanjem zajama. Praćenje utakmica moguće je na dva načina: u 3D-u i u 2D-u. 3D mod rabi engine FIFA-e 98 i izgleda kao prilično okljaštrena verzije iste igre (podržava i 3D ubrzivače). 2D mod je znatno pregledniji i bolji izbor ako želite vidjeti kako funkcioniraju vaše taktičke postavke. Treba li i spomenuti tko vas vodi kroz utakmicu? Naravno, John "Moddy" Modson, komentator FIFA-e. Zvuk je vrlo kvalitetan, ali pjevanje zavijajuće sopranistice zna biti frustrirajuće dok postavljate momčad. Osim toga, povremeno ćete biti nagrađeni fenomenalnim filmićem, vrlo profesionalno urađenim.

I je li Championship Manager još uvijek na tronu? Moramo priznati - jest. Iako na prvi pogled FA...99 nudi znatno više mogućnosti nego on i grafički je miljama ispred njega, CM 2 je još uvijek bolji izbor zbog same koncentriranosti na glavne zadatke managera, a ne na prodaju hrenovki pokraj stadiona, zbog mnogo jače baze igrača u klubovima diljem svijeta, mogućnosti igranja u više liga (u verziji 97/98) i iznimno preglednog sučelja.

OCJENA

Nevjerojatno, ali CM 2 je jos uvijek glavni. Dizajneri jednostavno nisu shvatili poantu nogometnih managera. Ova serija ipak mnogo obecava i zacijelo ce biti znatno poboljšanja u sljedećim sezonama.

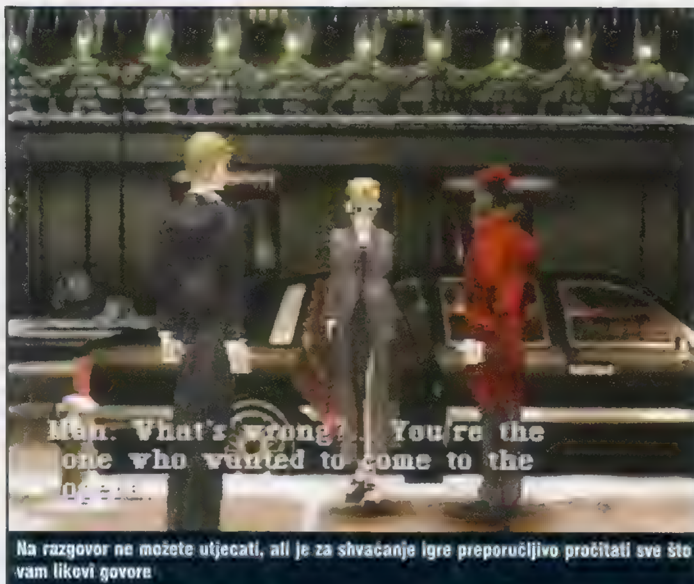
79%

Pobuna mitohondrija?!?

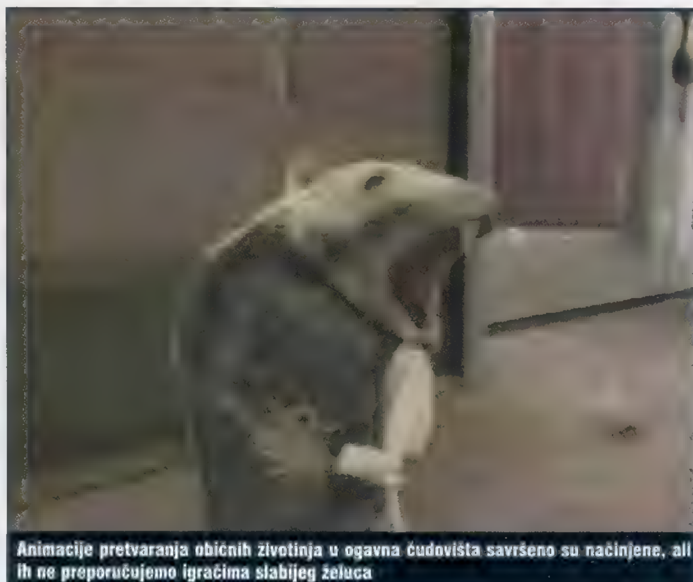
PARASITE EVE

PlayStation RECENZIJA

Final Fantasy meets Resident Evil



Na razgovor ne možete utjecati, ali je za shvaćanje igre preporučljivo pročitati sve što vam likovi govore



Animacije pretvaranja običnih životinja u ogavna čudovišta savršeno su načinjene, ali ih ne preporučujemo igračima slabijeg želuca

PIŠE Berislav Jozić

Povezivanje dviju dobrih igri ne može završiti loše, ali da bi dobili nešto izvanredno, potrebno se više potruditi.

INFO

PROIZVOĐAČ	Square Soft
IZDAVAČ	Square Electronic Arts
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

RESIDENT EVIL 1 & 2
Ove horor avanture imaju malo "jaču" atmosferu, ali i drugačiji način borbe. Ipak, koncepcija igranja je prilično slična.

FINAL FANTASY 7
Kretanje, grafički izgled i osobito način borbe vrlo su slični kao i u Sqarevom RPG megahitu.

OPIS ove igre možete pročitati i u headingu: spoj FF7 i RE. Squaresoft je uvidio da RPG sustav iz prošlogodišnjeg hita može uporabiti i na drugim temama te ga, potpomognut Electronic Artsom, dobro unovčiti u novom ruhu. Iako se za Parasite Eve ne može reći da obuhvaća najbolje iz obje igre, itekako zaslužuje vašu pozornost.

Što je igra preuzela od svojih uzora? Utjecaj Resident Evila vidi se u horor ugođaju, priči i neprijateljima. FF7 joj je "posudio" malo prepravljeni engine i način borbe, japansku grafiku i genijalne animirane sekvence - mislim da neću lagati kažem li da su animacije u PE najbolje dosad na PSX-u (vjerojatno će ostati najbolje samo do pojave FF8). Igra počinje na Božić 1997. operom u njujorškom Carnegie Hallu. Tijekom izvedbe, jedna od pjevačica svojom moći zapali pola gledališta, a suprostavlja joj se samo policajka koja se slučajno našla ondje. Ne moram vam ni reći čiju ulogu preuzimate. Uskoro će se pjevačica početi pojavljivati po cijelom New Yorku pretvarajući ljude i životinje u čudovišta. Grad će biti evakuiran, u njem će ostati samo hrpica ljudi pokušavajući uništiti Eve - misterioznu djevojku. Plavokosa je policajka (vi) jedina imuna na moć što je ona ima nad ljudima i životinjama, a uskoro ćete shvatiti i zašto je tako... Priča je stvarno dobra, donosi desetak likova koji se ponašaju prilično realno, imaju svoje motivacije i brige te se vidi da je uloženo dosta truda u scenarij. Oni pozorniji moći će naučiti nešto iz biologije, ali priču o "pobunjenim" mitohondrijima nemojte u cijelosti držati istinitom (iako sadrži i stvarne činjenice). Vaš je cilj shvatiti Eve i zaustaviti je, a što budete bolje razumjeli izvor njene moći, lakše će vam biti riješiti igru.

ČUDOVIŠTA U NEW YORKU

Koncepcija igre je prilično slična onoj FF7. Krećete se prerenderiranim 3D okolišem, skupljate i rabite predmete te razgovarate s ljudima. Borbe su rijeđe nego kod uobičajenih RPG-a, ali još uvijek potpuno neočekivane - ekran se malo zamuti i borba počinje. Neke borbe su neizbježne - s bossovima koji čuvaju pojedinu lokaciju ili predmet, dok su ostale slučajno generirane - tzv. random encounters. U borbama prikupljate iskustvene bodove, čime vam raste i energija i magične moći. Kako se sve odvija u "stvarnom" svijetu, rabite i stvarna oružja (pištolje, puške, bacače raketa) koja uz uporabu određenih predmeta možete i modificirati. Ovi RPG elementi će se nekim igračima vjerojatno svidjeti, ali uništavaju dojam avanture - jer u igri je više borbe i namještanja lika nego rješavanja problema i razmišljanja. Svejedno, priča koja se pred vama otvara može se mjeriti s najboljim avanturama pa će i igrači skloniji takvim igrama doći na svoje. O samoj je borbi potrebno reći malo više. Riječ je o modificiranoj borbenoj sekvenci iz FF7 u kojoj imate potpunu kontrolu nad svojim likom. Kad jednom napadnete, ne možete to učiniti ponovno dok vam se ne napuni mjerač energije, ali se možete kretati i izbjegavati neprijateljske napade. Tako se borba sastoji od stalnog izbjegavanja protivnika i namještanja u položaj za napad, što je mnogo dinamičnije i uzbudljivije od statične borbe u Final Fantasyju. Na kraju dolazimo do grafike i zvuka. Kao što sam rekao i na početku, animacije tijekom igre su predivne, ali ostatak nije toliko dobar. Likovi su pomalo kockasti, a neprijatelji "zamućeni", ali ne toliko da bi to smetalo raspoznavanju. Okoliš je dobro nacrtan, obuhvaća različite dijelove New Yorka, no na nekim se lokacijama ne vide mogući smjerovi kretanja, a kratko učitavanje pri prelasku s lokacije na lokaciju prilično je iritirajuće. Zvučna strana nudi nekoliko ugođajnih melodija, a najviše nedostaje digitalizirani govor, bez kojeg će igra zvučati "prigušeno". Valjda je na dva CD-a bilo mjesta i za takvo što?



Zapaljeni leševi znak su da je Eve bila ovdje

Ukupno uzevši, Parasite Eve je dobra igra, malo lošije grafike i zvuka, ali s iznimnim animacijama i kompleksnom pričom. Ocrtavanje sporednih likova je fantastično, a priču glavne junakinje nećete saznati do samog kraja. Završite li igru, dobivate pristup drugoj verziji, s drugačijim predmetima i neprijateljima, što zapravo udvostručuje vrijeme provedeno uz nju. Avanturistima i RPG-ašima će se svidjeti, ostali bi trebali barem pogledati animacije - možda ih zainteresira i ostalo.

OCJENA

Zanimljiva avantura koja ne uspijeva održati horor ozračje. Genijalne animacije popravljaju inače osrednji vizualni dojam.

79%

Osveta za Colony Wars

COLONY WARS: VENGEANCE

PlayStation RECENZIJA

Najbolji, zapravo, jedini pravi Wing Commander klon za playstation JE dobio nastavak koji slijedi priču originalne igre, jedino što se sada borite na protivničkoj strani



Dodavanjem misija koje se odigravaju u blizini i na samim planetima, igra je dobila zanimljiviju grafiku okoliša nego što je ima većina svemirskih simulacija



Eksplozije su vrlo dobro napravljene i popraćene ZVUKOM (u svemiru?) koji uporno nalazimo u svemirskim simulacijama

PIŠE **Berislav Jozić**

INFO

PROIZVOĐAČ	Psygnosis
IZDAVAČ	Psygnosis
PODRŽANI HARDVER	Memory card, Analog Controller
MULTIPLAYER	nema

ALTERNATIVNO

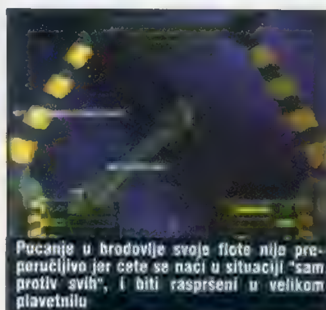
COLONY WARS
Prvi je dio izašao prije godinu dana podigavši prašinu velikim brojem misija i kvalitetom grafike.

WING COMMANDER
Iako je za PSX izašao samo 5. nastavak ove poznate igre, svaka sličnost je - neizbježna

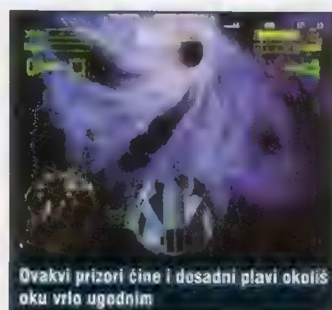
KADA se igra dobro prodaje, nastavak ne treba mnogo mijenjati- formula je dobro znana proizvođačima igara. Pogledajte samo Tomb Raidera ili Crash Bandicoota i uvjerit ćete se u istinitost ove tvrdnje. Ni nastavak CW-a ne donosi velikih novina, osim što se borite za - protivničku stranu.

Vengeance, u prijevodu Odmazda, nastavlja priču stotinu godina nakon završetka prve igre. Mladi pilot Mertens odlučio je, kao jedan od mornaričkih letača (*mornarica* u svemiru?), vratiti Ligi svjetova udarac što su ga nanijeli njegovom planetu, zaluđen kao i mnogi mladići proročanskim govorima svog vođe Krona. Tijekom igre Mertens će doživjeti mnogo toga, što će ga možda natjerati da promisli o svojim postupcima, ali, budete li nespretni u upravljanju, neće preživjeti čak ni prvih 5 misija. Iznenađeni? Ako ste igrali CW, ne bi trebali biti, a ako niste, suočite se s činjenicom da je jedna od rijetkih karakteristika originala - iznimna težina igre - i u nastavku ostala nepromijenjena.

Misije u kojima ćete sudjelovati jednake su mnogima koje ste igrali u sličnim igrama - uništavanje neprijateljskih konvoja i zaštita vlastitih, svemirske ophodnje, uništavanje instalacija i slično - ali su dodane i one koje se odvijaju na planetima (tj. letite iznad njih, a ciljevi su obično građevine na površini), a predstavljaju dobrodošlo osvježenje nakon dosadno plavo-crne svemirske scenografije. Doduše, dodatno dorađena grafika letjelica i okoliš jamstvo su da ćete i u "uobičajenim" svemirskim misijama biti sasvim zadovoljni "krajolikom". Prihvativši savjete igrača, Psygnosis je nastavak učinio još bržim nego što je bio original te se sada osnovni svemirski lovac kreće brzinom najbržeg u CW-u, a tijekom igre imate ćete pristup i boljim letjelicama. Iako je izbor brodova i naoružanja nešto siromašniji nego prije, ovdje postoji poseban sustav nadogradnje letjelica zahvaljujući nagradnim bodovima za dobro izvršene misije. Pazite - dobro izvršene, jer misiju možete i loše izvršiti i - ostati živi (za razliku od mnogih igara u kojima neizvršena misija znači GAME OVER). Ovisno o vašoj uspješnosti u igri, mijenja se i priča koja vas prati, a igra završava na jedan od 6 različitih načina. Naravno, nisu svi završeci jednako "dobri", ali uspijete li doći do "najpoželjnijeg", moći ćete odigrati sve misije koje ste usput propustili i letjeti u svim letjelicama - što će 30-ak sati igranja uvećati za još 20-ak, a možda se igri vratite još koji put.



Pucanje u brodovlje svoje flote nije preporučljivo jer ćete se naći u situaciji "sam protiv svih", i biti raspršeni u velikom plavetnilu



Ovakvi prizori čine i dosadni plavi okoliš oku vrlo ugodnim

GUNĐ, GUNĐ...

Do sada zvuči dobro, zar ne, a takva je cijela igra. Ipak, kao i svaki put, moram se osvrnuti i na loše strane koje će joj spustiti ocjenu za nekoliko postotaka. Prvi, a ujedno i najveći problem je težina - misije su i za iskusnog letača (kakvim se volim nazivati) prilično zahtjevne, a za početnika su gotovo neizvedive. Zanimljiva i razgranata priča kao što je ova ipak vas ne može zadržati uz igru koja vas tjera da svakih 10-tak minuta u bijesu odbacite controller. Drugi prigovor odnosi se na priličnu sličnost s prvim dijelom. Usprkos popravljenoj grafici i fizici kretanja u svemiru, misijama oko planeta i sličnim dodacima, u većini misija slučajni će prolaznik reći: "Ah, još uvijek igraš onaj stari Colony Wars?" Mogućnost igranja udvoje, na jednom ekranu ili preko linka, bila bi veliki plus, ovako igra ne unosi ništa uistinu novo i senzacionalno, poput njenog prošlogodišnjeg prethodnika. Možda previše tražim. Možda sam staro gunđalo. Colony Wars Vengeance je, u svakom slučaju, najbolja svemirska simulacija na Playstationu pa ne bih trebao toliko prigovarati.

OCJENA

Izrazito kvalitetna svemirska simulacija, iako smo, godinu dana nakon prvog dijela, očekivali značajnijih promjena.

82%

Lomi ga, bejbe!

TEST DRIVE 4X4

Nikako se nismo mogli zadovoljiti dosadnim cestovnim utrkama, trebalo nam je još adrenalina, još uzbuđenja, sanjali smo o blatu i prašini...



Najvažnije je - progurati se

Nadamo se da će ovakvih scena biti u izobilju



Mnogo je pozornosti posvećeno nebu i ostalim detaljima



Is it a bird? Is it a plane? Noooooo! It's a Test Driver!

U već povećem slijedu Test Drive igara pojavilo se nešto nezaobilazno.

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Electronic Arts
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	P133, 16 Mb
NAŠA PREPORUKA	P200, 32 Mb, 3Dfx
3D PODRŠKA	Voodoo, Voodoo 2
MULTIPLAYER	LAN, Modem

ALTERNATIVNO

MONSTER TRUCK MADNESS
Iako Microsoftova, prilično dobra igra u koju bi se trebali ugledati svi proizvođači sličnih aspiracija

OD respektiranog Electronic Artsa uvijek očekujemo mnogo, pogotovo od njihovih vozačkih simulacija. Iako je u posljednje vrijeme Need For Speed preuzeo kredibilitet i igrivost Test Drivea, nekad na Amigi izrazito popularna igra se ne da. Uz klasično izdanje Test Drive 5 očekuje nas i izdanje za fanatike, nazvano 4x4.

Riječ je zapravo o posebnom izdanju u kojem se najbolje mogu iskazati oni među vama čiji je hobi vožnja kombija, terenaca i kamiona jer u ovoj igri nema nijednog "normalnog" auta. Ideja nije tako ni loša, ionako se takva vozila u ostalim igrama dobivaju samo kao bonus, pa ajmo malo rasturiti terenske mrcine. Već vam curi slina i rastu rogovi dok razmišljate kako ćete divljati?

SAMO BRŽE I LUĐE, NIŠTA ME DRUGO NE ZANIMA

Moram vas odmah upozoriti: na recenziji sam imala nedovršenu verziju igre pa sam sve nedostatke pripisala upravo toj činjenici. Na samom početku dočekat će vas iznimno privlačno i pregledno sučelje, što je za svaku pohvalu. Birati se (za sada, nadam se) može samo između pet staza, od Hawaia do Švicarske, a nisu ni sva prometala odmah dostupna. Bit će tu realnih jeepovi (cherokee, wrangler...), ali i onih imaginarnih, po mom mišljenju mnogo atraktivnijih, iako ni jedni ni drugi nisu baš bajno detaljizirani. Nakon što ste se odlučili, ovisno o količini društva koja vam se zatekne u kući, na pojedinačnu utrku, turnir ili multiplayer naguravanje, slobodni ste kao ptica da rasturite sve oko sebe (samo nemojte se, molim vas, posvađati s frendovima ako oni slučajno operu vas, iako ne kažem da će se to dogoditi). U prvi će vam se čas sve činiti izvrsnim (pogotovo ako ste ponosni vlasnik 3Dfx kartice, doduše, dekintirani), sve teče glatko, grafika je više nego privlačna i što ćeš više! No nakon nekog vremena imat ćete neki čudan osjećaj da nešto ne štima. Ne znam za vas, ali meni se nije sviđalo to što je igra jednostavno - prelagana! Vaš se mali kamionćić drži ceste predobro, praktički ga je nemoguće preokrenuti na krov, a kad se to i dogodi, on se maksimalno neuvjerljivo otkotrlja desetak metara i zaustavi. Dakle, fizika je totalno nerazrađena, barem zasad, nadam se. Cijelo vrijeme vožnje uopće ne morate dizati nogu, pardon, prst s gasa, pa opet se ne bi moglo reći da jurite ne znam kako brzo. Možda će nekima koji su previše lijeni ova činjenica odgovarati jer će bez imalo muke moći voziti kao profesionalci, ali nadam se da većina vas ipak voli određenu dozu realnosti u igri. Znači, tijekom vožnje uglavnom se drmate (off road, sjećate se?) i tu i tamo odgurnete nekog protivnika jer vam je truba nevjerojatno jadna (ionako vam se nitko ne bi maknuo).

No ljubiteljima cestovne i necestovne zabave, ako baš nemaju neke izričite prohtjeve igrati baš Carmageddon, svakako bih preporučila da se malo strpe i zaigraju ovu igru (no nemojte nikako zaboraviti na NFS) jer do finalne verzije ima još vremena, a vrijeme liječi sve rane pa i kompjutorske (by the way, možda programeri baš u ovom trenutku nešto rade pa ako se dovoljno koncentriram i usmjerim svu svoju pozitivnu energiju negdje u Englesku... telepatija čini čuda, vjerujte mi). U svakom slučaju, isplati se čekati, a do onda vježbajte!

Pa što na kraju reći o Test Drive 4x4? Očekujte maštovite staze, za koje se može reći sve osim da su ravne i prohodne, i maštovite automobile. Oni koji su vam odmah dostupni u single race modu nisu, naravno, neke pile, za njih ćete se morati malo pomučiti, a u tournament modu počinjete s izvjesnom količinom novca koja se, valjda, povećava da biste mogli kupovati sve bolje automobile. Privlačna, doduše još nedorađena, grafika (na primjer, voda se ponaša potpuno neuvjerljivo) će vas u dorađenoj verziji svakako privući, a 3D ubrzivačka kartica neće biti nužna, ali će svakako biti poželjna. Zato ako volite terensku vožnju, nemojte nikako propustiti Test Drive 4x4.

OCJENA

Iznimno perspektivna igra, zasad, s nekoliko nedostataka za koje se iskreno nadam da će biti popravljeni.

79%

Kupujmo hrvatske proizvode !!!

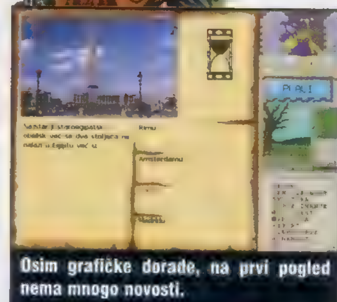
SRAZ 2



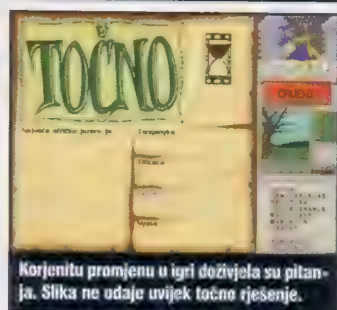
Legendarni SRAZ – prva hrvatska igra - dobio je nasljednika. Hoće li se pokazati dostojnim imena koje nosi ?



Potpis pod sliku



Osim grafičke dorade, na prvi pogled nema mnogo novosti.



Korjenitu promjenu u igri doživjela su pitanja. Slika ne odaje uvijek točno rješenje.

"Prva, najigranija i najbolja hrvatska igra u novom izdanju !"

PIŠE **Alan Graf**

INFO

PROIZVOĐAČ	32 bita d.o.o.
IZDAVAČ	32 bita d.o.o.
MIN. KONFIGURACIJA	486DX, 16 Mb, 1 Mb grafička
NAŠA PREPORUKA	Pentium, 32 Mb, 1 Mb grafička, 8x CD-ROM
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Serial Link

ALTERNATIVNO

SRAZ
Legendarni prethodnik ove igre, i jedina igra s kojom se može usporediti.

BURZOVNI SRAZ
Također borba znanjem, no usko vezana za znanje o burzi i dionicama.

JOŠ je davne 1993. skupina mladih entuzijasta osnovala tvrtku 32bita, čiji je cilj bio proizvodnja igara na hrvatskom jeziku. Rezultat njihova mukotrpnog rada bila je igra koje se mnogi i danas rado sjećaju, igrala se pod satima informatike u školi, doma dobivši epitet prve, najbolje i najigranije hrvatske igre. Vjerojatno pogađate, riječ je o Srazu, igri koja je stala na jednu disketu, a svojim sadržajem bila jedna od rijetkih iz koje se moglo nešto korisno naučiti. Danas, pet godina poslije, konačno izlazi njen pravi nastavak maštovitog naziva - Sraz 2.

Sraz 2 je, poput svoga prethodnika, strategijska igra temeljena na borbi znanjem. I ovdje će biti tako iako je igra preživjela temeljitih promjena, počevši od grafike koja je prebačena u 640x480 u 16-bitnoj boji preko sučelja pa do samih pitanja. Dodana je i podrška za multiplayer, a primjenjuje se i novi način igranja, o čemu će biti riječi poslije.

NOVOSTI...

Već je na samom početku očito da je igra u cijelosti zadržala stil prethodnika, ali unijela i mnoga poboljšanja. Kao prvo, jedna od velikih pohvala programerima ide na račun toga što je igra u cijelosti igriva sa CD ROM-a i ne instalira se na hard disk. Instalacija koju ćete vidjeti odnosi se samo na jedan registry ključ koji se isto tako s lakoćom u cijelosti deinstalira. Odmah po startu otvorit će se pregledan i vrlo jednostavan izbornik s mogućnostima multiplayera na 1 računalu ili više njih preko IPX mreže, serijskog linka ili modema. U parametrima igre možete namještati veličinu ploče, broj figura po igraču (1-5) i vrijeme potrebno za odgovor na pitanje (od standardnih Upitnikovih 10 sekundi do 10 minuta). Tu su još i mogućnosti uključivanja i isključivanja animacija vezanih uz pitanja, kao i zvuk. Posebno treba istaknuti i novi mod igranja, tzv. "lovi zastavu", poznatiji svima kao Capture the flag. Ta će mala opcija u cijelosti promijeniti taktiku igranja - pobjedit će onaj tko prvi uspije jednom od protivnika oteti zastavu (prisjetimo se, u prvom je nastavku trebalo pobijediti sve na ploči, što se kojiput znalo otegnuti satima). Treba spomenuti da igrač, ovisno o izabranoj boji, bira i svoj početni položaj na ploči. Iako je ploča na kojoj se igra više – manje ostala nepromijenjena, vidljive su značajne promjene u sučelju. Osim dvorske lude na vrhu, koja svaki vaš odgovor poprati dodatnom reakcijom (plješće, hvata se za glavu i sl.), stari će igrači primijetiti da je mnogo više novih područja provjere znanje. Da bi igračima bilo lakše, svako polje na ploči (dođete li mišem povrh njega) bit će osvijetljeno pripadajućim predmetom. Stari je sustav nagrađivanja (seljak – vojnik – vitez), iako grafički dotjeran, ostao nepromijenjen. Jednu od najvećih promjena doživjela su pitanja: ima ih oko 3000 i ovaj su put multimedijski vrlo zanimljivo osmišljena, svako je popraćeno slikom, animacijom, ili videozapisom. No, tu se krije i mala zamka. Naime, saznali smo od programera da slika ne sadrži uvijek točan odgovor na pitanje, kojiput će vas i zavarati. Hardverski, igra uistinu ne zahtjeva mnogo. Za pokretanje je dovoljan 486DX procesor i 16 MB RAM-a (iskreno govoreći, nisam mislio da ću ovako nešto ponovno vidjeti) te grafička sa 1 MB RAM-a, dok se za ugodno igranje preporučuje Pentium sa 32 MB RAM-a i 8xCD ROM-om (primarno radi video zapisa).

Sve u svemu, moramo priznati da je igra dostojna imena koje nosi i da će, osim kao izvrsna vježba za Upitnik, pružiti sate i sate zabave. U prodaji bi se trebala pojaviti u prvoj polovici 12. mjeseca, cijena će joj biti oko 180 kn i moći ćete je naći u svim prodavaonicama Croatia Recordsa, kao i u nekim specijaliziranim, dok će je registrirani korisnici SRAZA dobiti besplatno. Treba posebno naglasiti da će **SAMO** prvog prodajnog dana svi kupci igre SRAZ dobiti i SRAZ majicu. SRAZOljupci, petogodišnje se čekanje ipak isplatilo !!!

OCJENA

Izvrsni nastavak legendarne hrvatske igre.

80%

UVODNIK

Zašto ne volim bijeli luk?!?

Kao što ste primijetili, Web recenzije se redovito nižu na novoj (staroj) www.hacker.hr adresi. Htio bih samo raščistiti jednu stvar: nepotpisane web recenzije NISAM pisao ja! Pisali su ih ljudi čudnog izgleda čije smo slike objavili u prošlom broju. Eh, a zašto nisu potpisane, vrlo je diskutabilna stvar: pomanjkanje inspiracije, gubitak pamćenja, uživanje u potpunoj anonimnosti ili pak nešto sedmo. Bilo kako bilo, vama je najvažnije da se svakog tjedna pojave 2-3 nova opisa igara. Kao što je već objašnjeno, prebacivanje odgovornosti nije baš proteklo brzo i bezbolno kao eliminiranje terorista u Rainbow Sixu. Štoviše, baš su se onda Hackerovci raspalili i izdali dva broja u razmaku manjem od mjesec dana. I tako ja zaostah dva broja na Online verziji. I onda još web recenzije... Uh ljudi, nabijao sam ludi ritam tih dana; Photoshop, Front Page, Thumbs+, Word 97, Front Page, FTP Explorer, Front Page.... AAAAAAAAA! Polako sam sve dublje zalazio u noć (iliti rano jutro) radeći. Bože, nemreš pljugi i piv... oh... Coca Cole (moram paziti da omladinu ne iskvarim) nasmagati. Ranim jutrom, oko 7 sati, u firmi sam drhtavim rukama prinosio šalicu vruće kave ne bih li se, ako ništa drugo, barem probudio. Promijenih dan za noć. I onda se još čudim zašto ne volim bijeli luk. No, kako bi drevni Egipćani rekli: "No pain, no game!", tako se i ja malo pomučih te uz mnogo zabave i užitka sredih nove Hacker Online stranice. I tako vam to ide iz mjeseca u mjesec već 7 brojeva. Za to je vrijeme stranica već tri puta iz korijena mijenjala izgled, a dok ovo čitate, ja već smišljam nove "dumine". Moram spomenuti da se u Contact Zonu natrpalo već preko 600 Hackerovih vjernih surfera, a novi pristižu nesmanjenom žestinom, kako iz Hrvatske, tako i iz cijelog svijeta. Toliko za ovaj broj. A ako vam nije dosta surfanja i žao impulsa, navratite malo i do mene na http://www.sf.hr/coflek . Surf's up!



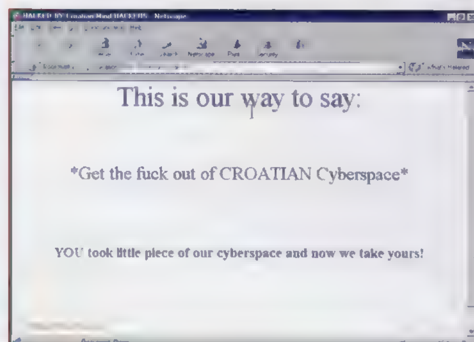
Dominik Lenardo
webmaster

OPASAN VIRUS PRIJETI SURFERIMA!

Ne, ovo nije samo neki bezvezan senzacionalistički naslov, nego ozbiljno priopćenje. Iznimno opasan Win32/CIH virus se posljednjih nekoliko mjeseci estabilirao u Shareware domeni. Određen broj datoteka zaražen je, možda ga i vi već imate na računalu, samo to još ne znate. Virus pripada lancu virusa napisanih u jugoistočnoj Aziji koji su se prvi put pojavili u šestom mjesecu ove godine. Komad programskog koda nosi nevjerojatno opasan teret. Naime, virus se aktivira svakog 26-og u mjesecu pokušavajući prebrisati Flash BIOS vašeg računala. Ovo mu i uspijeva ako je dopušteno pisati po BIOS-u. Većina novih računala ima Flash BIOS koji im omogućava naknadnu ispravku uočenih nepravilnosti, a ispravljaju se brisanjem starog i kopiranjem novog BIOSA. BIOS se zaštićuje od pisanja na različite načine, ovisno već od ploče, jumperima ili promjenom postavke u BIOS-u. U isto vrijeme cijeli sadržaj hard diska pretvara u smeće bez mogućnosti povratka podataka. Osoba iz Electronic Artsa koja nas je upozorila na ovaj virus rekla je da su njihovi CD-i iscrpno testirani i da nema šanse da na njima postoji virus, no, ako korisnik već ima virus na računalu, on će pokušati inficirati nove .exe datoteke i ne uspije li, pojavit će se "plavi ekran smrti" sa 'Fatal Exception' ili 'VXD Error' porukom! Srećom, virusa se možete relativno lako riješiti pomoću većine Shareware antivirusnih programa, tipa Mcafee Viruscan. Jedan takav nalazi se na našem CD-u, stoga predlažemo da istestirate računalo i uklonite eventualnu prijetnju njegovu zdravlju!

SUKOB HACKERA ESKALIRAO

U prošlom smo vam broju napisali nekoliko redaka o međusobnim hrvatsko-srpskim hackerskim upadima u sustave. Slična događanja obilježila su i prošli mjesec. Prisjetimo se, prvi je upad napravila Crna Ruka u Vijesnikov online obasuvši ga sloganima tipa: "We're fighting for the truth and for Serbia." Odmazda je bila brza, naime, već sljedeći dan stranice srpske Nacionalne biblioteke bile su zablokirane porukom: "Read Vjesnik and not Serbian books." Ovi incidenti neće prerasti u probleme na državnoj razini jer je to samo način, kako tvrdi član Croatian Mind Hackersa, dokazivanja čiji su hackeri bolji. Isti je član rekao: "Ako još jednom provale u hrvatski cyberspace , rušimo im vladin server." Ovog mjeseca gnjev hrvatskih i srpskih hackera osjetilo je nekoliko servera, uključujući i hrvatski Multilink...



INTERNET INFO BOX

ISP	BROJ	CIJENA	BRZINA
Hinet	077/100-000	12 kn (6 kn) /h	33.6, k56flex
	077/120-000	12 kn (6 kn) /h	X2
	077/200-000	25 kn/h	33.6
	077/300-000	18 kn/h	ISDN
	077/700-000	4 kn/3 kn/2 kn/h	33.6, X2
	077/790-000	(07-16/16-22/22-07)	X2, V.90
Carnet	01/6117-777	telefonski impulsi	33.6
	01/6165-666	(lokalni ili međugradski)	33.6
	01/4561-005		28.8
	052/216-306		28.8
	031/207-444		28.8
BBM	Dobijate nakon uspostavljanja korisničkog odnosa.	Pretplata: 30 kn 16kn/h	33.6, k56flex
ISKON	Dobijate nakon uspostavljanja korisničkog odnosa.	Pretplata: 73,20 kn(12 h) 6 kn/h/ 3.42 kn/h 7-22h/22-7h	33.6
IBM	Dobijate nakon uspostavljanja korisničkog odnosa.	Pretplata:$25 (100 h) $2.50/h+telef. impulsi	33.6

RAT BROWSERA SE NASTAVLJA

Nekoć popularni rat browsera je u posljednje vrijeme ponovno počeo dizati medijsku prašinu objavama statistika po kojima je Microsoftov Internet Explorer na Internetu premašio Netscapeov Navigator. Da vidimo što o tome ima reći BrowserWatch (postotak pretraživača dobiven je iz broja posjeta gornjoj adresi. Populaciju servera ne čine casual, nego napredniji korisnici, web dizajneri, urednici časpoisa, novinari)

Pretraživač	Količina	Postotak
Netscape Navigator	2474	49.8%
Microsoft Internet Explorer	1735	34.9%
Cyberdog	163	3.28%
Ibrowse	125	2.52%
Opera-3.0	79	1.59%
Lynx	43	0.86%
Echo	41	0.82%
MacWeb	39	0.78%
InfoSeek Sidewinder	30	0.60%
IBM WebExplorer	16	0.32%
Teleport Pro	13	0.26%

OMILJENA MJESTA TEENAGERA NA NETU

Koja mjesta posjećuju korisnici od 13-19 godina? Među curama najpopularniji je www.eonline.com (Entertainment Online), Pathfinder.com je drugi, a www.titanicmovie.com treći (istraživanje je staro nekoliko mjeseci). Dečki najviše posjećuju www.espn.com, www.playboy.com i www.sony.com.

Rank	Adresa	Postotak
1	aol.com	49.7
2	yahoo.com	45.3
3	geocities.com	31.1
4	netscape.com	19.2
5	angelfire.com	15.3
6	microsoft.com	15.0
7	infoseek.com	14.6
8	excite.com	14.2
9	tripod.com	14.0
10	simplenet.com	9.9
11	hotmail.com	9.7
12	lycos.com	8.7
13	webcrawler.com	8.2

Rank	Adresa	Postotak
14	AltaVista search	8.1
15	xoom.com	7.9
16	guestworld.com	6.9
17	msn.com	6.8
18	icq.com	6.0
19	titanicmovie.com	5.9
20	netcom.com	5.9
21	earthlink.net	5.9
22	switchboard.com	5.8
23	prodigy.com	5.5
24	Sony Online	5.1
25	hotbot.com	5.1

UKRATKO

EUROPI NEDOSTAJE KOMPJUTORAŠA

Shvatite ovaj člančić kao svojevrsno ohrabrenje da se nastavite baviti računalima i Internetom. Trenutačno u Europi nedostaje oko pola milijuna informatičkih stručnjaka. Ovo su službeni rezultati, a sljedećih će 5 godina ovaj broj biti barem utrostručen. Ovaj nedostatak mogao bi značiti početak kaskanja Europe za ostatkom svijeta kad je o novim tehnologijama riječ, ali i velike velike plaće za stručnjake. Mi se već vidimo na odlično plaćenom poslu održavanje mreže neke bogate korporacije, a vi? Trenutačno je u Europi u informatičkoj branši zaposleno preko 4 milijuna stanovnika, otprilike koliko je hrvata.

IGRANJEM PROTIV DROGE I ALKOHOLA?

Roditelji vam ne žele kupiti računalo? Evo vam savršenog razloga da se predomisle. Naime, prema statistici (američkoj, doduše), mladi koji vrijeme provode za računalom igrajući igrice i surfajući netom daleko manje konzumiraju alkohol (i drogu). Uspoređena su dva uzorka, kompjuteraši i oni koji po cijele dane vise ispred televizora (i gledaju brojne reklame koje ih između ostalog potiču na konzumaciju alkohola). Ispitanici su imali 15 godina i bili su različitog spola. Daleko od toga da se u životu ne treba zabavljati, treba, i to što više, no trebaju li vam za zabavu lažni stimulatori kao što su alkohol i droga?

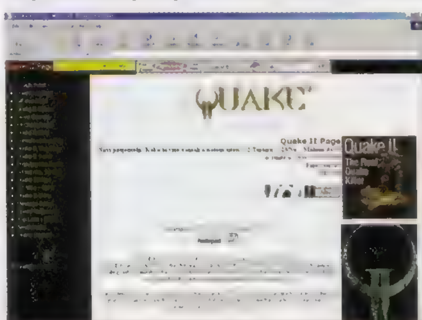
OVAKO MOŽETE ZAVRŠITI I VI...

Svi vi nazovihackeri, dobro pripazite! Sankcije koje su se počele poduzimati vani protiv hackera, uskoro bi mogle i kod nas stupiti na snagu! Vrlo dobar primjer su dva golobrada američka hackera koja su provalila pomoću sniffera (programčići koji snimaju korisničke lozinke) u nekolicinu root računala, dobili root-level pristup i usput isprogramirali pokoji stražnji ulaz (tzv. Back Door). Iako nisu napravili štete, provalili su u vojna i vladina računala. Da su bili punoljetni završili bi u zatvoru, no ovako su dobili samo kaznu (nekoliko tisuća dolara svaki), te zabranu uporabe računala s modemom. Zanimljivo, ne smiju obavljati nikakve poslove vezane uz računala.

www izbor

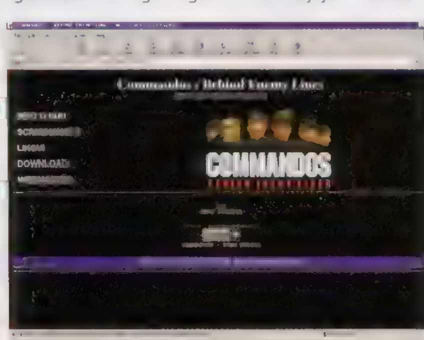
QUAKE
http://grc.quake2.com/micek/

Ovo je stranica za sve ljubitelje igre nad igrama, Quakea, i jedine igre koja je bolje od nje, Unreala. Službeni naziv je Prva hrvatska stranica Quakea Network iza čega se zapravo kriju četiri sitea posvećena Quakeu 1, Quakeu 2, Quakeu: Arena i Unrealu. Glavni i odgovorni za sve je Kristijan Kolenko. Site organizira turnire i natjecanja, ima svoj fun klub koji broji više od 120 članova među kojima su i najbolji igrači FPS - ova u Hrvatskoj. Priznati su od World Quake Communityja, a svoju medijsku prezentaciju imali su i u Večernjem listu. Na svakoj stranici naći ćete sve što bi vam ikada moglo zatrebati za navedene igre. Dio sitea posvećen Quakeu 1 i 2 je gotov. Sada se sva energija ulaže u The Croatian Quake Arena Scene, koji je i najuspješniji. Nezaobilazna adresa za sve FPS igrače koji drže do sebe.



COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES
http://members.tripod.com/čcommandosBEL/index.htm

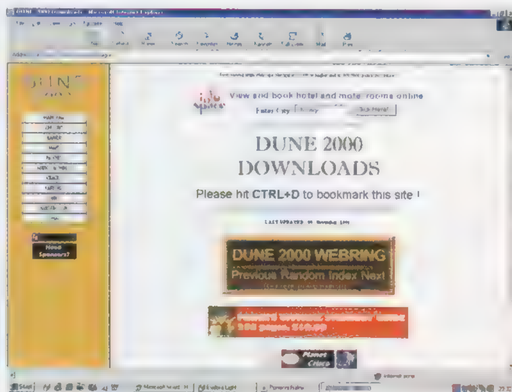
Jedna od najpopularnijih strategija u posljednje vrijeme dobila je svoje mjesto i u hrvatskom cyber prostoru. Stranica je nastala zahvaljujući autorovom oduševljenju igrom nakon odigranog demoa. Na njoj ćete naći info o igri, screenshotove i podatke o likovima. Tvorac je Dino Mileta koji za budućnost najavljuje novi dizajn stranice koji će uključivati savjete, trikove, opće infoe (nedostatak istih joj je trenutačno jedini veći minus), zatim stranice posvećene Dune 2000, Day Of The Tentacle, svim Star Trek igrama, e-zineu za igre, možda i X-com. Mnogo toga se planira za budućnost, a što će biti ostvareno, otkrijete sami posjetivši kojiput stranicu



DUNE 2000

http://h0ar.dyn.ml.org/zagor/

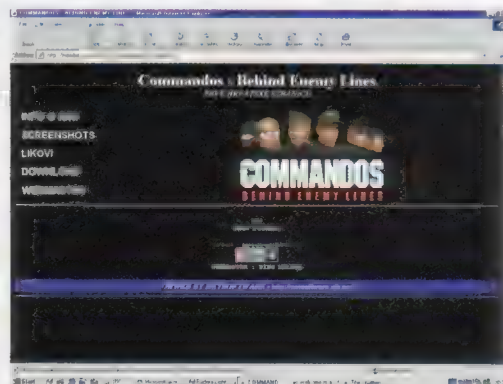
Site posvećen remakeu prve real time strategije sadrži trenere, karte, patcheve, linkove, editore, ukratko sve što će vam pomoći završite je što prije i što lakše. Autor je Vedran Jelenčić koji ne planira nikakvu ligu, ali možda će nekakav forum ili ICQ lista ugledati svjetlo dana u neko dogledno vrijeme. Stranica još nije posve gotova ali se radi na tome.



RED ALERT

http://www.geocities.com/TimesSquare/Realm/1224/

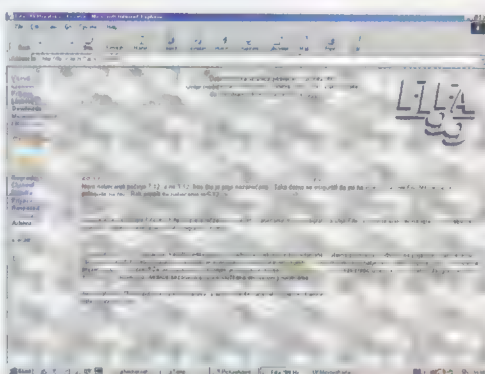
Čini se da su RTS - ovi najpopularnije igre među Hrvatima ako je suditi po broju posvećenih im stranica. Još je jedna strategija našla svoje mjesto u hrvtskom cyber prostoru. Riječ je o Red Alertu o kojem je već sve rečeno. Na stranici vas očekuju stan dardne stvari poput slika, linkova, novih misija. Ivan Franičević, autor stranica, planira u budućnosti, kada nađe slobodnog vremena, uvesti ligu i napraviti stranice posvećene igri Tiberian Sun od koje očekuje, kako sam kaže, da će nadmašiti Red Alert, što će biti iznimno teško



FIFA 99

http://fly.cc.fer.hr/čgreiner/fifa99/

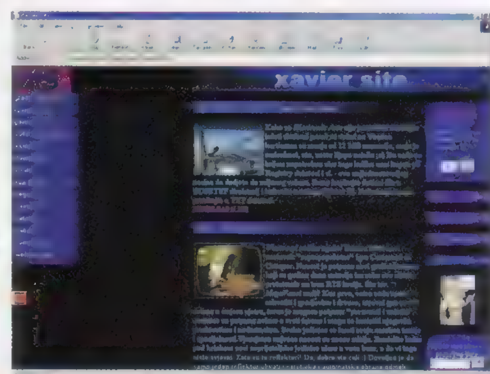
Eto, FIFA 99 je tek izašla, a već su se pojavile i prve hrvatske stranice za nju čiji bi dizajn, doduše, trebalo što prije promijeniti, gdje već sada možete naći listu igrača FIFE 99 u Hrvatskoj, FIFA 99 chat kanal preko ICQ-a te se prijaviti za FIFA 99 natjecanje za koje ćete morati uplatiti i iznos od 15 kn na račun otvoren kod Zagrebačke banke (??). Preporučujemo vam da navratite na ove stranice..



XAVIER SITE

www.geocities.com/TimesSquare/Stadium/8514/

Na ovom višenamjenskom siteu ćete moći postati članom Igraonice koja vam omogućuje igranje svih multiplayer igara preko Interneta na lak i brz način unutar Hrvatske. Osim ovoga, site redovito objavljuje izbor najvažnijih zbivanja u svijetu igara i igraćeg hardvera, a bit će tu i top ljestvica, viceva, intervjua, neizbježnih "komada" - uglavnom, vidi se da je webmaster igrač u duši i da je već duže vrijeme u tom "filmu". Autor stranica je Krešimir Babić kojim ovim putem poziva sve zainteresirane poslodavce da mu ponude posao grafičkog ili web dizajnera, pa ako netko od takvih čita ovu rubriku...





VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Igor Duić

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.



TANDEM RAČUNALA d.d.

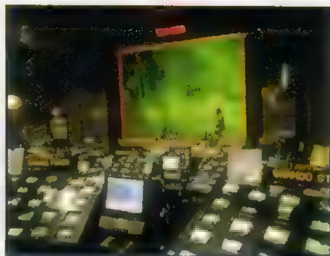
Info
Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.

The Truman Show

GLAVNE ULOGE *Jim Carrey, Ed Harris, Laura Linney, Noah Emmerich*
REDATELJ *Peter Weir*
TRAJANJE *100 minuta*
ŽANR *komedija / drama*
ZVUK *DTS / Dolby Digital*





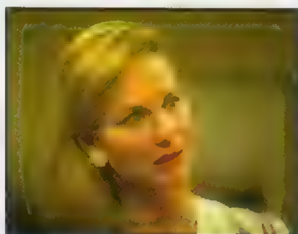






The Truman Show je zasigurno najoriginalniji, ako ne i najbolji film ove godine. Dokaz je da dobre ideje još uvijek postoje i da se mogu pretvoriti u odlične filmove. Jim Carrey nastupa u ulozi koja će vas dirnuti, ali i nasmijati.

Zamislite da je cijeli svijet oko vas laž. Od žene s kojom ste oženjeni (ili hodate, nećemo sada u tehničku razradu pojma) preko posla gdje radite do auta kojim idete na taj posao. Naravno, i cijeli grad u kojem živite je laž... Ali, nije to sve! Sve je oko vas laž, svaki se vaš pokret snima i uživo prenosi diljem svijeta. 24 sata na dan, sedam dana u tjednu, sve do sada, a to je nešto manje od 11000 dana. Horor. Jim Carrey glumi Trumana Burbanka, dobroćudnog naivca čiji je život tema globalne zavjere. Truman je rođen u umjetno stvorenom svijetu i živi svoj život kao zvijezda najveće i najpopularnije svjetske sapunice, najokrutnije emisije ikad zamišljene (dobro, nisu ni ove današnje mnogo bolje...). Život u Seahavenu, malom selu Nove Engleske nalik stotinama drugih, za sve je posao, dobro plaćen glumački posao, osim za Trumana. Jedino on nije svjestan da se sve odvija unutar mamutskog studija iznutra savršeno zamaskiranog u seoce. Čak je napravljena i kupola koja simulira nebo, a tu je i morska obala (da Truman ne bi zaplivao i tako otkrio prevaru, dok je bio mali inscenirano je utapljanje njegovog oca (tj. glumca) pred njegovim očima.) Upravo je spomenuta kupola razlog svih problema. Komad ogromne konstrukcije strovalio se na zemlju s prekrasnog, idiličnog (a kakvo bi drugačije bilo u sapunici) neba. S pogledom uperenim u nj, Trumanu se u glavi počinju okretati kotačići, ispočetka polako... Kako u svojoj spoznaji sve dalje i dalje napreduje, sumnja raste i Truman mora prihvatiti činjenicu da je sve oko njega laž. Na papiru ovaj zaplet izgleda malo više od tipičnog Carreyevog kreveljenja, a u stvarnosti se Truman Show pokazao jednim od najoriginalnijih i najdirljivijih djela moderne filmske umjetnosti. Redatelj Weir je vrlo pažljivo predstavio okolnosti koje su dovele do stvaranje takvog svijeta, da bi ih baš svi razumjeli. Od Trumanove žene Meryl (Laura Linney) preko njegova najboljeg prijatelja Marlona (Noah Emmerich) do enigmatičnog stvoritelja Truman Showa, kod svih je iznimno vidljiva strast koju osjećaju znajući da ulaze u povijest televizije. U povijest. Iako su namjere Trumanovih "prijatelja" možda i istinski dobre, lako ćete zaboraviti njihovu ljubav, prijateljstvo i dobre želje prisjetite li se da su svi unajmljeni glumci, plaćeni da rade to što rade. Njihova ljubav prema Trumanu možda i jest prava, no na kraju svi moraju odgovarati Christofu, stvoritelju showa, i njegovoj viziji života jadnog Trumana. Ili to, ili noga iz showa... No ni Christof nije pošteđen tereta koji se nadvio nad Trumanom (samo što Truman, za razliku od Christofa, to ne zna). Pogledajte samo na odjavnoj špici, i Christof se nalazi na listi onih koji žive u umjetnom svijetu...



Film se bavi pitanjem slave i morala. Dok cijeli svijet obožava i ikonizira Trumana, sva ta ljubav i obožavanje oduzimaju mu običan život koji zaslužuje. Možda je najzanimljiviji aspekt filma prilika da promotrimo Jima Carreya kako širi svoje glumačke mogućnosti nudeći nam nešto više od konstantnog kreveljenja i pričanja iz dupeta. Da ne bi bilo greške, smijeha u ovom filmu ima, no često iza njega ostaje kiseli okus u ustima jer zamislite li sebe u sličnoj ulozi, smijeh vam prisjedne.
Svakako pogledajte ovaj film jer je to možda najbolji film sezone, i pretendent na Oskara. ◂

Bravo Two Zero

GLAVNE ULOGE *Sean Bean, Steve Nicholson, Nick Warden, Richard Graham*
REDATELJ *Tom Clegg*



Film koji doživljava svoju videopremijeru je ratni akcijski spektakl snimljen po glasovitoj knjizi engleskog specijalca Andy McNaba o smrtonosnoj misiji britanskih komandosa u Zaljevskom ratu. Na tajnom zadatku, duboko u pozadini redova iračke vojske, osmorica elitnih britanskih komandosa ulazi u ratni pakao. Njihova je misija onesposobiti SCUD rakete kojima je Hussein terorizirao neprijatelje i onesposobljavanje nekoliko straregijski važnih komunikacijskih točaka. Ta junačka misija zvala se Bravo Two Zero i njome je zapovjedao narednik Andy McNab. McNab i njegovi ljudi bili su bačeni u srce iračkih snaga, svaki je nosio naprtnjaču od 100 kg. Uskoro su se našli okruženi Sadamovom vojskom. Poslije žestokog vatrenog okršaja primorani su na povlačenje prema Siriji, pješke. Prava ih iskušenja tek očekaju.

Film je snimljen prema stvarnom događaju. Neki ga spominju kao najveće ratno herojstvo, dok drugi osuđuju takve samoubilačke misije. Saznajte jesu li se momci izvukli... ◂

Flubber (Čudesan izum)

GLAVNE ULOGE	*Robin Williams, Marcia Gay Harden, Clancy Brown*
REDATELJ	*Les Mayfield*
TRAJANJE	*94 minute*
ŽANR	*komedija*
ZVUK	*DTS / Dolby Digital*

Dr. Phillip Brainard (Robin Williams) došao je do otkrića stoljeća: leteće gume, elastične tvorevine velikog energetskog potencijala koju je nazvao flubber. Silno uzbuđen zbog svog čudesnog izuma, zaboravio je na vjenčanje sa zaručnicom. Već treći put!!! Brainard planira pomoću flubbera spasiti Medfield College, sveučilište na kojem radi. Njegov protivnik, dr. Wilson Croft (Christopher McDOnald), sa susjednog sveučilišta želi čudesan izum samo za svoje sebične namjene. Milijunaš koji je Medfieldu posudio golemu količinu love i čiji je sin pao na istom koledžu iz kemije (predaje mu dr. Brainard...) također želi čudnovatu gumu... Mreža je bačena, i uskoro se svi u nju upliću...



Film je remake slabe Disneyjeve komedije iz 1961. The Absent Minded Professor. Radnja je prebačena u dinamične devedesete. *Čudesan izum* bit će izniman filmski doživljaj za cijelu obitelj. Film obiluje komičnim situacijama proizašlim iz specijalnih mogućnosti čudesnog izuma. Bit će tu svega: leta automobilom, padova s prozora, ludih košarkaških utakmica...



Spoj pustolovine, vrhunskih kompjutorski generiranih efekata i genijalne smiješne glume Robina Williamsa. Pogledajte ga, i zavoljet ćete ga!

D V D

Stigli su novi DVD filmovi. Od sada ćemo vam svaki mjesec predstaviti najbolje na našem tržištu. U studenom se pojavilo desetak novih DVD naslova. Osim tri filma koje smo vam predstavili, obavezno pogledajte Face Off (Čovjek bez lica), ali i ostale. DVD je u Hrvatskoj zaživio punim plućima. Barem u nečemu držimo korak s Europom!

Mad City

GLAVNE ULOGE	*John Travolta, Dustin Hofmann, Alan Alda*
REDATELJ	*Costa Gavras*

Ovaj film predstavlja svojevrsni presedan. Naime, riječ je o prvom filmu koji je svoju premijeru u videotekama doživio na DVD-u, a ne na videokaseti. Pozdravljamo ovakav način distribucije pojedinih filmova jer se na taj način dodatno promovira DVD tehnologija. Travolta u filmu glumi jednostavnog, pomalo djetinjastog čovjeka koji se uvalio u nevolje preko glave nesretnim i nevjerojatnim razvojem događaja. Izgubivši posao muzejskog čuvara, ode popričati sa šeficom ne bi li mu vratila posao, i ponese pušku (da bi bio uvjerljiviji). Slučajno pogodi kolegu čuvara. U muzeju je, osim voditeljice muzeja, učiteljice i djece, još jedan čovjek. Riječ je o Max Brackettu (Hofmann), nekoć poznatom novinaru koji je završio na provincijskoj TV mreži zbog toga što mu je svojedobno pukao film i izvrijeđao je kolegu pred kamerom. Sve se prenosi uživo preko televizije. Za nekoliko sati stvar postaje nacionalni fenomen i sve televizijske mreže bore se za priču. Brackett vidi u ovome svoju veliku šansu za povratak, no razapet je između eksploatacije jadnog čovjeka stjeranog u kut i svog velikog povratka na TV. Situacija pomalo izmiče kontroli... Ova izvrsna drama zorni je pokazatelj snage medija i lakovjernosti publike. Zastrašujuće... Ne zbog otmice u filmu, nego zbog toga u što se izrodilo naše društvo. I zato više nemojte gledati TV program, nego samo filmove, hehe.

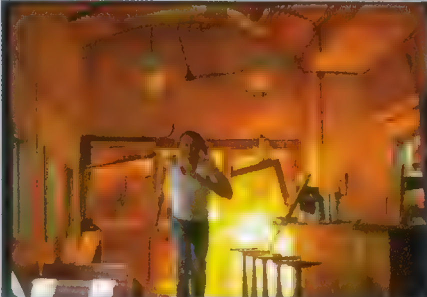


Con Air

GLAVNE ULOGE	*Nicholas Cage, John Cusak, John Malkovich, Steve Buschemi*
REDATELJ	*Simon West*

Što se dogodi kad u jedan zrakoplov nagurate sav ološ generacije? Pozornost čuvara popusti i njihov plan o oslobađanju uspije. Pakao. Jedina šansa za spas je Nicholas Cage koji glumi pomilovanog zatvorenika kome je dotični zrakoplov trebao biti put u slobodu gdje ga čeka 7-godišnja kćer koju još nikad nije vidio. Ipak, odlučuje ne napustiti nedužne ljude zarobljene u zrakoplovu... Odličan akcijski visokobudžetni film. Vrhunski efekti, vrlo dobra gluma i mnogo uzbuđenja i akcije učinili su ga hitom. Ako ste ga slučajno propustili u kinu, pogledajte ga obavezno na DVD-u. A ako niste, opet ga pogledajte i očit ćete razliku u formatu i kvaliteti slike i kvaliteti zvuka.





Space Jam

GLAVNE ULOGE	*Michael Jordan, Bill Muray, NBA košarkaši*
REDATELJ	*Tony Cervone, John Pytkas*

Košarka, Jordan i Zekoslav Mrkva - tri glavne riječi u opisivanju ovog filma. Zabavnom parku na Moronskoj planini ponestaje atrakcija i gubi publiku. Podmukli šef (kojem je glas i stas posudio Danny De Vito) odlučio je kao nove atrakcije angažirati Looney Tunese, htjeli to oni ili ne. Kako oni ne žele otići, odluči ih oteti. No, prema pravilima crtića (koja su Looney Tunesi izmislili), nijedan lik ne smije biti otet prije nego mu se pruži šansa. I tako se oni odluče na košarkašku utakmicu... Koje li greške... Jedina nada im je pomoć profesionalnog bejzbolaša (košarka mu je dosadila) Michaela Jordana. Film vrvi košarkašima koji glume sami sebe i odlično nas zabavljaju. Likovi iz crtića nasmijat će vas do suza. Odličan film za zabavu i opuštanje.





HACKER & CONTINENTAL FILM ZAGREB•CROATIA te nagrađuju



× 5

5 sretnih čitatelja nagrađujemo Robin Williams paketom:

Jack

Društvo mrtvih pjesnika



Odgovori na nagradno pitanje i osvoji 2 originalne video kasete:

U kojem filmu je Robin Williams glumio kućnu pomoćnicu?

Ako znaš točan odgovor, napiši ga na dopisnicu i pošalji na adresu redakcije:

Janus-Lingua d.o.o. (za N.I. Robin Williams), Petrinjska 11/IV, Zagreb

U obzir dolaze odgovori pristigli zaključno do 15. 12. 1998.
Imena sretnih dobitnika će biti objavljena u sljedećem broju Hackera.
Urednikova odluka je konačna.

Volite li Robina Williamsa, svakako pogledajte  **od sad u svim videotekama!**

HACKER **JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA**

Samo 9 mjeseci nakon Voodoo 2 Dossiera...

VOODOO 3 DOSSIER

3Dfx-ovci se uvelike hvale demonstriranjem Tomb Raidera 3 na Comdexu na novoj Voodoo trojki.

PIŠE **Patrik Pencinger**

Prije dvije godine, u kompjutorskom svijetu pradavne 1996., 3Dfx je izbacio prve Voodoo kartice. Čak je i njih zapanjio uspjeh koji su postigle, pogotovo zato jer se radilo o novom komadu hardvera, tzv. 3D only ubrzivaču. Tek je nakon godinu i pol nVidia uspjela svojom Rivom 128 prestići performanse Voodoo kartica. Nažalost, ovo vodstvo nije dugo trajalo, na tronu ih je zamijenio sljedeći 3Dfxov čip(set), Voodoo 2 (Voodoo Rush ćemo zaboraviti i pripisati 3Dfx-ovom privremenom ludilu.). Razlika između Voodoo jedinice i dvojke je samo u multitexturing mogućnosti potonje (što im je uspjelo stavljanjem dodatnog čipa za obradu tekstura). Performanse su povećane (gotovo) udvostručenjem radnog takta kartice. U početku se dvojka izvlačila na performanse, no kako vrijeme odmiče sve je teže živjeti bez nekih mogućnosti koje Voodoo 2 nema, a novi 3D ubrzivači imaju. Voodoo 2 vodeću poziciju uspio je zadržati 8 mjeseci, mnogo manje od prethodnika. Stigle su Riva TNT temeljene kartice koje ne samo da su brže, nego imaju i daleko bolju kvalitetu prikaza i podržavaju veće rezolucije. Glide, 3Dfx-ov API za razvoj igara, danomice gubi na važnosti i prema nekim predviđanjima još će se održavati kakvih 6 mjeseci. Trenutačno kolo vode Direct3D i OpenGL. Što je s Bansheeom, pitate se? On je izgrađen na čudnom kompromisu. Povećana je količina memorije i brzina procesora, ali mu je oduzeta mogućnost simultane obrade dviju tekstura radi cijene, i da ne bi bio konkurencija dvojkama. Velika je greška nepostojanje AGP 2X podrške u Banshee karticama!

VOODOO 3

Istina je, Voodoo 3 je najavljen, a beta silikon već kruži po različitim testiranjima koja mu procjenjuju mogućnosti. 3Dfx nije mogao izabrati bolje vrijeme za najavu novih ubojitih kartica. Dva su razloga tomu: prvi je Comdex, veliki informatički sajam, a drugi, pokvariti božićnu prodaju ostalim proizvođačima kartica natjeravši ih da sačekaju još kojih 6 mjeseci, dok stvarčica ne dođe na tržište. 3Dfx se ovaj put odlučio na 2D/3D rješenje, a kartice će dolaziti u dvije verzije, Voodoo3 2000 i Voodoo3 3000, različite cijenom i performansama. 2D dio

"*S neuspjehom Bansheea, mnogi su predvidjeli propast (ili barem marginalizaciju) 3Dfx-a. Nije Banshee loš, no nije bio 10 puta brži od svih ostalih, na što smo navikli od 3Dfx-a*"

obje kartice bit će nabrijani Bansheeov. Ramdac koji radi na 300 MHz (tj. 350) u kombinaciji s velikim količinama memorije (8-32 MB) omogućit će vam ostvarivanje nevjerojatnih rezolucija, do 2048x1536 na 75Hz!!! 3D dio temeljit će se, kao i Voodoo 2, na Voodoo arhitekturi i to mu ne dopušta 32 bitno renderiranje!!! Možda 3Dfx i ima TNT killera po performansama, ali raspravu o kvaliteti prikaza ostavit ćemo za usporedni test. Kada su 3Dfx-ovci upitani zašto opet samo 16 bita (doduše, 32 bita interno), odgovorili su da nova arhitektura ne bi mogla zadovoljiti njihove vremenske, ali ni cjenovne tržišne planove, a prisjetite se, 3dfx je jedna od rijetkih tvrtki koje obećano na vrijeme ostvare! Također, smatraju da bi 32 bita značilo veliki gubitak performansi, što je jednostavno nedopustivo. No, g. Tamasi je također spomenuo da "3dfx-u Voodoo 3 nije posljednji metak u cijevi", da se već punom parom radi na nečem potpuno novom čiju premijeru treba očekivati nekoliko mjeseci prije kraja stoljeća. Maksimalna 3D rezolucija bit će 1900x1440, no igriva granica ipak će biti 1600x1200. Nove Voodoo kartice bit će brže od SLI varijante s dvjema Voodoo dvojkama. Osim odličnih 2D i 3D performansi, najavljena je i hardverska pripomoć Mpeg-2 dekompresiji (DVD filmovi). Riječ je o hardverskom skaliranju i sličnim trikovima koji na kraju rasterete softverski Mpeg-2 dekoder čak do 40% na P2-400.) Naravno, za vrhunske performanse i kvalitetu trebat će vam posebni hardverski Mpeg 2 dekoder.

"Banshee od početka nije bio namijenjen probijanju novih granica brzine u igrama, želimo ga nametnuti kao jeftino OEM rješenje", tvrde u 3Dfx-u



Dobra stara Voodoo dvojka još uvijek se dobro drži unatoč nekvaliteti prikaza. Tko bi rekao da ćemo cviliti kako nam 16-bitna boja nije dovoljna...

Zašto dvije Voodoo 3 kartice

Odgovor je jednostavan, i čisto je marketinške prirode. Naime, Voodoo 3000 je namijenjen hard-core igračima kompjutorskih igara, dok je 2000 namijenjen integriranju u OEM proizvode (što bi se reklo, nova računala). Čak se razvijaju i posebne varijante čipova koje bi se stavljale izravno na matične ploče, što bi smanjilo cijenu računalu. Novim Voodoo 3 karticama kao High-End proizvodima te Voodoo dvojkama i Bansheem kao donjim segmentom tržišta, 3Dfx si je osigurao pokrivanje cijelog tržišta.



Riva TNT je trenutačno najveći konkurent 3Dfx-u. U vrijeme izlaska Voodoo trojke najavljen je novi Rivin čip koji bi trebao biti dvostruko brži od TNT-a



Zahvaljujući 16-bitnom renderiranju Voodoo trojke, Quake 2 i slične igre (Half Life...) će još uvijek biti prepune ružnih uzoraka ditheringa

Preliminarni benchmark rezultati na beta silikonu:
Kartica radi na 154 MHz, što je 84% od pune frekvencije i driveri su u ranoj beti.

Quake 2 Pentium 2 450 MHz	800x600	1024x768	1600x1200
Creative Labs Riva TNT	98,6	72,7	31,6

Chipset	V3 3000	V3 2000	Voodoo 2	Banshee	Voodoo
Radna frekvencija	183	125	90	100	54

Veliki test zvučnika

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Kako definirati kompjutorsku igru? Jedna od definicija glasi: *Kompjutorska igra je proces interakcije korisnika i računala koje na unos korisnika odgovara audio-vizualnim informacijama.* Elementarna matematika nas uči da će interakcija biti to bolja i realnija što računalo korisniku bolje predoči informacije. Za vizualne informacije brine se procesor i grafička kartica, tj. 3D ubrzivač, a korisniku se predočuju putem monitora. Što je monitor veći, to će igrač više uživati i bolje igrati. Zvučne informacije obrađuje zvučna kartica, a korisniku se prenose zvučnicima. Oni su u posljednje vrijeme doživjeli pravi bum te se kvaliteta mnogih "multimedijskih" primjeraka, što je šminkersko ime za kompjutorske zvučnike, opasno približila, u nekim slučajevima i prestigla, kvalitetu kućnih Hi-Fi sustava.

Kako smo testirali?

Zvučnici nisu više nužno zlo uz računalo, oni danas moraju obavljati mnoge zadaće: vjerno reproducirati zvuk u igrama, prenijeti glazbu sa CD-a, reproducirati zvuk u Desktop Theatre sustavima. Stoga smo proveli trodjelno testiranje. Prvi smo testirali zvuk u igrama. Kao referentnu zvučnu karticu uzeli smo Soundblaster Live! Value. Igrali smo igre Half Life i Shogo: M.A.D. Odluka je pala upravo na njih zato što podržavaju EAX, Creativeovo prostorno proširenje Direct Sounda 3D. Na Live! smo spojili po dva zvučnika i zaigrali igre uz njihovu pratnju, po pola sata sa svakim. Potom smo slušali CD-glazbu različitih žanrova. Testirali smo izdržljivost i glasnoću zvučnika. Kulminaciju je predstavljalo gledanje DVD filmova (Face Off, Peti Element). Neki su nas zvučnici uistinu iznenadili, ali su neki neočekivano podbacili.

900 Wata...

Eurosound SP-3000

[illegible]	Info-Gama, tel. 398-302
[illegible]	
[illegible]	•potpuni Dolby Surround
[illegible]	•nema magnetske zaštite

Od Game smo dobili kutijetinu koja nam je jedva stala u auto. Unutra je bio kompletan Dolby Surround Pro Logic sustav sastavljen od 6-kanalskog pojačala i šest zvučnika. Budući da pojačalo ima tri ulaza, bez problema će poslužiti i za kućno kino. Da bismo u cijelosti iskoristili mogućnosti ovog sustava (Dolby Pro Logic 4-kanalski zvuk), instalirali smo najnovije drivere za Live! i uključili LiveSurround opciju koja prevodi normalni stereo i DirectSound3D signal u 4-kanalski Dolby Surround. Nemate li Live! karticu ili neki drugi izvor Dolby Surround signala, pojačalo na sebi ima i mogućnost simuliranja prostornog zvuka iz običnog stereo signala. Na raspolaganju su vam Hall, Simulated Surround i Matrix modovi, od kojih Sim Surround najbolje zvuči. Tu je i nekoliko modova za dekodiranje Pro-Logic signala, Normal, Wide, Phantom i 3-Stereo. Wide se od Normala razlikuje po tome što u prednji centralni zvučnik šalje signal punog, "širokog" frekvencijskog opsega. Phantom će vam poslužiti ako ne posjedujete ili iz nekog razloga nemate priključen centralni zvučnik koji njegov signal ravnomjerno dijeli između prednjih zvučnika stvarajući tako efekt "fantomskog" centralnog zvučnika. 3-stereo isključuje stražnje zvučnike. Na pojačalu postoji regulator glasnoće (i za subwoofer) te gumbi za odabir moda u kojem radi pojačalo. Dakako, tu je i daljinski upravljač kojim možete mijenjati razinu glasnoće posebno za svaki zvučnik, osim za subwoofer. Također, tu su i gumbi za promjenu modova te test signal pomoću kojeg regulirate glasnoću pojedinog kanala. Cijeli je komplet crne boje te će se vrlo lijepo uklopiti uz ostatak kućnog kina, no možda će malo odskakati od bež boje kompjutorskih komponenti. Konačno započinjemo testirati kvalitetu zvuka. Visoki tonovi idu dovoljno visoko i relativno su čisti, srednji su prilično dobro definirani, ali se basevi ne spuštaju toliko duboko koliko smo očekivali od deklarirane snage i veličine subwoofera. U igramama se sustav pokazao odličnim. Live Surround radi O.K. i dosta stvarno rekreira zvučni 3D prostor. Glazba je svirala zadovoljavajuće, glasnoćom ovećeg ghetto blastera, ali smo kod većih glasnoća morali snižavati snagu subwoofera jer nam se činilo da će iskočiti iz kućišta od silnog brundanja. Glazba u filmovima je bila također zadovoljavajuće kvalitetete, no nemojte previše očekivati. Surround doživljaj je tu, ali Hi-Fi je izostao. Predlažem vam ovaj sustav za ulazak u svijet kućnog kina, pogotovo jer mu je cijena niže od cijene sličnih proizvoda renomiranih proizvođača Hi-Fi opreme. Pozor! Zvučnici nisu magnetski oklopljeni te izazivaju (čak i trajne i teško otklonive) smetnje na monitoru i televizoru. Ovo posebno vrijedi za centralni zvučnik čija se idealna pozicija na televizoru/monitoru sada ne može iskoristiti.



Creative Soundworks

CSW Four Point Surround

[illegible]	Omnia
[illegible]	
[illegible]	•cijena, odlične performanse u igrama
[illegible]	•loši visoki tonovi, mogli bi biti i glasniji.



ZAHVALE:

Posebno se zahvaljujemo **Continental Megastoreu**, Savska 9, na ustupljenoj glazbi

Digitalno, moćno, inovativno!

Philips DSS370

	Renoprom
	•ne treba zvučna kartica •odličan zvuk
	•znali bi cijeniti digitalnu vezu među zvučnicima i dva odijeljena pojačala

Ovo je naš prvi susret s digitalnim zvučnicima, stoga neka vas ne čudi što nismo mogli vjerovati da s njima u računalu ne treba zvučna kartica. Kako i zašto digitalni? Zvuk se u računalu sintetizira i na zvučnoj kartici transformira u analogni signal koji potom putuje do zvučnika ili pojačala. Na tom se putu kvaliteta zvuka degradira, najčešće zbog parazitskih otpora u kabelu, radi čega pravi audiofili inzistiraju na najkvalitetnijem (čija cijena može biti čak 20% od cijene ukupnog zvučnog sustava - neki daju i preko 1000 DEM za kabel!). S digitalnim zvučnicima takvih problema nema jer zvuk do zvučnika stiže u digitalnom obliku onako kako ga procesor servira zvučnicima preko USB porta na koji se spajaju. Na samim zvučnicima se vrši D/A konverzija, na taj se način postiže zvuk bez šumova te mnogo veće rezolucije i dinamike, što znači da digitalni zvučnici moraju biti aktivni. Philipsovi zvučnici su iznimno uspješna kombinacija cijene, performansi i kompromisa. Svaki pravi High End digitalac na sebi ima pojačalo i D/A pretvarač. Philipsovi zvučnici imaju samo jedan D/A pretvarač i jedno pojačalo - smješteno u lijevom zvučniku. Iz lijevog zvučnika zvuk u desni putuje analogno, a to znači stanovit gubitak na kvaliteti. Subwoofer se običnim analognim kabelom spaja na lijevi zvučnik i ima svoje pojačalo. Nažalost, to znači da vam za ove zvučnike trebaju dva slobodna strujna utikača. Od dodatnih mogućnosti, tu je Philips Incredible Surround, koji bi trebao zvuk učiniti prostornim. Radije ga nemojte uključivati jer samo smanjuje kvalitetu zvuka. Tu je i DBB (Dynamic Bass Boost) funkcija koja izdiže i bogati duboke tonove ali je korisna jedino ako nemate subwoofer. Što zbog digitalne veze, što zbog kvalitete samih zvučnika, sustav zvuči nevjerovatno dobro. Zapanjujuća je vjernost reprodukcije, pogotovo kod instrumentalnih skladbi. I u igrama su se zvučnici dobro držali, ali su tek u DVD filmovima briljirali. Subwoofer daje bogat, dubok zvuk i inteligentnim pozicioniranjem ćete postići efekt kao u kinu. Ovi su zvučnici odlično rješenje za svakog zvukofila, pogotovo kupuje li novo računalo i želi kvalitetan zvuk bez velikog troška na zvučnu karticu. No, ne snosi li procesor teret stvaranja zvuka ako nema zvučne kartice? Istina, snosi, no oduzima mu samo 5% procesorskog vremena, što se na Pentiumima 2 ne primjećuje ni u igrama ni u svakodnevnom radu. Mislilo se i na one koji posjeduju zvučnu karticu, za njih je ostavljen analogni ulaz pomoću kojeg se ovi zvučnici mogu uporabiti na klasičan način. Instalacija je otporna na budale i neznalice; uspjeli smo ih, naime, instalirati otprve...



Ovi su zvučnici posebno prilagođeni reprodukciji 4-kanalskog zvuka kakav dobijamo iz Aureal3D i EAX kompatibilnih zvučnih kartica. Ove smo modele već testirali prije godinu dana. Najjeftiniji su, ali im je i kvaliteta zvuka nešto lošija. Te nedostatke nadoknađuju genijalnim performansama u igricama, gdje vas totalno uvuku u 3D svijet. Satelitima nedostaje visokih tonova, a subwoofer pri malo većoj glasnoći od normalne počinje stvarati distorziran zvuk. Ipak, ne biste ih smjeli zaobići tražite li odlično rješenje za igranje igara i niske cijene. Više o ovim zvučnicima mogli ste pročitati u 34. broju (model CSW 100).



za potrebe ovog testiranja, tvrtci **Info-Gama** koja nam je ustupila Soundblaster Live! Value te tvrtci **Issa Film i Video** na ustupljenim DVD naslovima.

Očekivali smo previše...

Yamaha YST-M100

	Zola
	•kvaliteta izrade
	•loši duboki tonovi

Od Zole, zastupnika Yamahe, dobili smo na testiranje nove Yamahine aktivne multimedijske zvučnike. Sama pomisao na Yamahin prošlogodišnji odlični Sub-Sat paket ispunila nas je mišlju da je pred nama nešto vrlo, vrlo kvalitetno. Već pri prvom pogledu na zvučnike uočava se poslovična Yamahina kvaliteta. Žvučničke su kutije izrađene od drva. Prednja se maska može skinuti, a iza nje se krije dopadljiv bijeli srednje-niskotonac, dok se kupolasti visokotonac krije iza mrežice da ne bi bio oštećen dodirom. Svaki zvučnik ima zasebno pojačalo - što smatramo iznimno dobrim jer uklanja mogućnost da pojačalo ne isporuči dovoljno snage pojedinom zvučniku i tako degradira kvalitetu zvuka. Napajanje je inteligentno riješeno - dovoljan je jedan utikač za struju. Od specijalnih mogućnosti valja spomenuti Ymersion tehnologiju koja bi, tobože, trebala stvoriti prostornost, a zapravo samo nabaci jeku na zvuk. 'Ko voli, nek' izvoli. Nama se to nije svidjelo... Glazbeni CD-i zvuče odlično, neusporedivo bolje nego na običnim brundalicama, ali ipak ne tako kvalitetno kao na Philipsovom sustavu. Filmovi i igre su nas razočarali, pogotovo zbog nedostatka dubokih tonova. Iako zvučnici rabe Active Servo tehnologiju koja bi morala pospješiti reprodukciju dubokih tonova, njih nema. Previše je očekivati efekt pravog subwoofera iz 9-centimetarskih nisko-srednjotonskih zvučnih jedinica. Nemojte zaboraviti da je ovo jedini zvučni sustav na testiranju bez subwoofera koji, usput rečeno, možete dokupiti, također Yamahin. Zvučnici se odlikuju nekim odličnim rješenjima koja su značajno povećala kvalitetu zvuka, ali smo ipak očekivali više. Doduše, i pokazano će ih vinuti u sam vrh ponude.





Još malo pa 1024...

Soundblaster 128 PCI

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

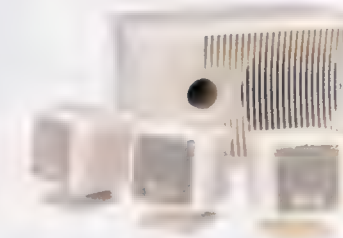
Evo nam još jedne zvučne kartice iz Creative Labsa, tvrtke koja je izmislila dotični pojam. Kvalitetom i cijenom popunjava rupu u ponudi između Soundblastera AWE 64 i Soundblaster Live! kartica. Usporedimo li je s vjernom redakcijskom AWE 64 karticom, tehnološki je napredak očigledan - daleko veće mogućnosti na dvostruko manjoj kartici. Sve je veći broj zvučnih kartica (gotovo svi novi modeli) koje rabe PCI sučelje. Osim što uvelike povećava propusnost na relaciji kartica-matična ploča, PCI sučelje je manje zahtjevno za procesor od starog ISA sučelja! Osim što je korisno, ono je i nužno radi kompleksnih proračuna koji dočaravaju vjeran prostorni zvuk kroz četiri zvučnika.



3D zvuk podržan je preko DirectX-a (DirectSound i Direct Sound 3D) i novog obećavajućeg Creativeovog EAX-a (Enviromental Audio Extensions – prostorno proširenje zvuka). Podršku za popularni EAX ostvarit ćete samo ako skinete nove upravljačke programe sa www.soundblaster.com. Nakon nešto duže uporabe, nameće se samo jedan zaključak: riječ je o odličnom proizvodu na kakve smo i inače navikli od Creativa. Razmislite: čak i ako posjedujete AWE 64, isplati vam se nadograditi na 128-icu. Što se MIDI reprodukcije tiče, kartica podržava 128 glasova (otuda ono 128). Nedostatak kartice je što za sintezu MIDI-a rabi sustavsku memoriju (što je, doduše, čini jeftinijom), a može joj se dodijeliti 2,4 ili 8 MB memorije. Kartica u stvarnom vremenu dodaje zvuku željene efekte (npr. jeku) kojima možemo do određene mjere dočarati prostornost - slično riešenje kao na Live! karticama, samo manjeg opsega. Kvalitetnoj kartici treba dodati i kvalitetne zvučnike. Creative preporučuje svoj 4.1 sustav, ali poslužit će vam bilo koja dva para zvučnika. Za najbolji efekt preporučujemo uporabu aktivnih zvučnika, tj. onih koji u sebi sadrže pojačalo.

Creative Labs
Omnia (tel. 6195 174)
nazvati
•EAX, dva stereo izlaza, ulazi na kartici
•nema kontrole za boju zvuka (bass, treble)
•rabi sustavsku memoriju
Odlično rješenje za one koji žele 3D zvuk, a Live! im je preskup

"U našem testnom računalu sve tri kartice su Creativeove - AWE 64, Riva TNT i Encore Dxr2 - trebamo li što nadodati?"



Ove zvučnike preporučuje Creative, a ako vas zanima kakav su dojam ostavili na nas, pročitajte nekoliko stranica dalje.

USB Web kamera ili ukras?

Philips PCA655VC

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Nakon Philipsovih USB zvučnika, na red je došla i kamera istog proizvođača. Dostatno joj je napajanje s USB porta, no želite li spojiti više USB uređaja trebat će vam USB hub. Instalacija je zanimljiva. Hot plug'n play u svom najboljem izdanju. Spojite kameru na računalo i bit će prepoznata. Instaliravši drivere i programe koji dolaze uz kameru (najvažniji je Videogram Creator), treba napraviti i restart operativnog sustava. Sada, kad god budete htjeli rabiti kameru, spojite je jednostavno preko USB porta i ona će biti automatski prepoznata. Kamera u sebi sadrži i mikrofon i digitalizator zvuka/videa, za razliku od ostalih rješenja, što se, dakako, očitovalo i u cijeni. Ostale ne-USB kamere zahtijevaju dodatnu karticu za digitalizaciju videa, a videosignal računalu šalju analogno. Maksimalna rezolucija ove kamerice je 352x288 pri 15 fpsa ako je u funkciji pokretnog videa, ali kao fotić, digitalne će fotke loviti u 640x480! Dizajn kamere će zasigurno uljepšati svaki stol. Doduše, tronožno postolje je malo nespretno za upravljanje i postavljanje kamere da gleda u određenom smjeru, no toliko je slatko da ćemo mu to oprostiti. Ako nekoga ne zadovoljava trokraki komad gume, na kamerici je navoj pomoću kojeg ju je moguće postaviti na profesionalni stativ, što smo mi i učinili. Moramo priznati da su posjetitelji redakcije bili nemalo začuđeni ugledavši ovog malog stvora na stativu. Kamera se najviše svidjela Romanu i Kristijanu koji su je uporno pokušavali prevariti radeći brze pokrete...

Sve u svemu, riječ je o zanimljivoj i uporabljivoj spravici rabite li je na brzoj mreži - u Hrvatskoj su internet i live videoconferencing signal još uvijek dvije teško spojive cjeline. Nadamo se ne zadugo...



Philips
Renoprom, tel. 885-050
nazvati
•šminkerski izgled
•mikrofon
•maksimalna rezolucija
Odlična stvarčica, iako slabo iskoristiva kod nas zbog sporih interenet veza. Preko mreže radi odlično

AKO NE RADI!

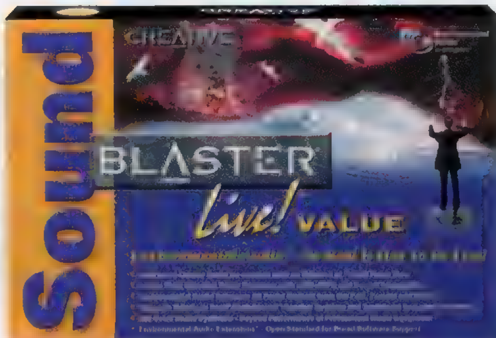
Instalaciju ste izveli točno po uputama u priručniku, ali kamera jednostavno ne radi. Hmm, čini se da je u BIOSU. Naime, iako gotovo sve Pentium 2, a i mnoge Pentium ploče imaju USB podršku, default postavka joj je isključena. Ovo je lako ispraviti promjenom jedne jedine postavke u BIOS-u. Iako se naziv i mjesto postavke razlikuju od BIOS-a do BIOS-a, nećete pogriješiti postavite li sve postavke u kojima piše USB na YES (zapravo, naći ćete samo jednu...)

Odličan zvuk za mase...

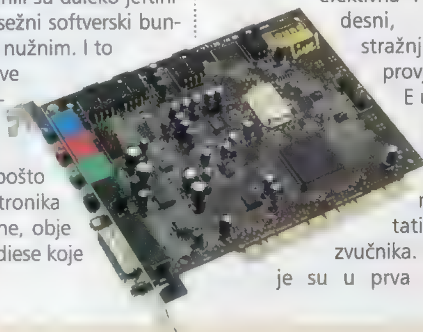
Soundblaster Live! Value

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Prije dva mjeseca predstavili smo vam Creativeovo najnovije dostignuće na polju zvuka, Soundblaster Live! karticu. Nedavno je na naše tržište stigla i "oslabljena" inačica u tzv. Value varijanti. Pobliže ćemo vam je predstaviti i osvrnuti se na razvoj i prihvat EAX-a u igrama u protekla dva mjeseca. Najveća razlika u Value i ne-Value verziji ovih kartica je u cijeni. Naime, Value je upola jeftinija. Veliko smanjenje cijene postignuto je inteligentnom štednjom na određenim dijelovima paketa, a za strastvenog igrača konačni je rezultat ostao isti. Odmah zamjećujemo nedostatak dodatne kartice na kojoj su kod punog Live!-a smješteni digitalni i MIDI ulazi i izlazi. Pozlaćene konektore zamijenili su daleko jeftiniji, plastični, a opsežni softverski bundle zamijenjen je nužnim. I to je to! Ostalo je sve identično. Kvaliteta zvuka je uistinu vrhunska. Naravno, pošto su kartice i elektronika na njima identične, obje mogu rabiti goodiese koje je moguće downloadati (www.sblive.com), a doista su različiti, od skladbi preko glazbenih banaka do novih drivera. Creative baš svakim svojim novim izdanjem donese neku veliku novinu! Najsvježiji driveri koje smo skinuli omogućuju spajanje kartice Live! na izvanjsko višekanalno A/V pojačalo. Pitate se što je ovdje čudno, pojačalo ko pojačalo. Pa čudno je to što EMU10K1, srce kartice u stvarnom vremenu, downmixa 4-kanalni Direct 3D Sound EAX na 2 kanala istodobno ga kodirajući u 4-kanalni Dolby Surround Pro Logic, čime dobijate efektivna 4 kanala (lijevi, desni, centralni, stražnji). Ovo smo provjerili pomoću Eurosound zvučnog sustava čiji opis možete pročitati u testu zvučnika. EAX ekstenzije su u prva dva mjeseca života pobrale mnoge lovorike. Aureal je shvatio da je njihovom A3D sustavu odzvonilo. U tome treba tražiti razlog nedavnog objavljivanja specifikacija novog A3D 2.0 standarda koji će umjesto pseudoefekata ponuditi potpuni wave-tracing 3D scene. Za ilustraciju, recimo da je sadašnji A3D ekvivalentan grafički sceni iscrtanoj pomoću poligona, a A3D 2.0 punim raytracingom svjetla. Creative bi bio blesav da je dopustio da mu ovo tiskovno izvješće pokvari božićnu prodaju, stoga je samo nekoliko dana nakon Aureala objavio da je u izradi EAX 2.0 koji će biti kompatibilan s postojećim karticama, za razliku od A3D 2.0 za koji će biti predstavljene nove! Osim toga, bit će tu novih filtera u stvarnom vremenu, a bit će razrađeno i preciznije pozicioniranje zvuka itd. ◂



	Creative Labs
	Gama, tel. 398-302
	904 kn
	•EAX •4-kanalni zvuk •kvaliteta zvuka
	•cijena
	Za strastvenog igrača koji nema glazbenih pretenzija da sklada, ima ama baš sve što i puni Sounblaster Live!, no upola jeftinije!





Skupi šminker

Philips Brilliance 151 AX

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Eto, i u naše je odaje konačno stigao jedan LCD (Liquid Crystal Display) monitor. Zanimljivo je koliko su ti tanki monitori napredovali u posljednjih godinu dana. Početne astronomske cijena spustile su se negdje u stratosferu i lagani šminkerski monitori kreću u napad na glomazne CRT-aše. Model koji smo dobili na testiranje jedan je od boljih i većih na tržištu - Philipsov novi Brilliance model s dijagonalom ekrana od 15.1 inča, što je, približno, ekvivalentno vidljivoj dijagonali 17" monitora. Smjestivši ga u naše radno okružje, prvo što smo primijetili bilo je izdizanje stola iz "pogrbljenog" položaja u koji ga je dovelo 40-kilaški ADI monitor. I odjednom na stolu je bilo mjesta. Dobitak na radnoj površini je nezamjenjiv. Naravno, ne smije se zanemariti ni zavist suradnika koji bi ga također htjeli na svom stolu. Philipsov je model najbolji koji smo dosad vidjeli, kako po kvaliteti slike, tako i po mogućnostima. Zanimljivo je da monitor fizički podržava samo jednu rezoluciju i učestalost osvježavanja, 1024x768 na 75 Hz, što je idealno za rad u uredu, no još uvijek predstavlja problem u sferi igara jer mnoge mogu samo sanjati o dotičnoj rezoluciji. Kada na monitoru želite manju razlučivost, slika se hardverski razvlači preko svih 1024x768 fizičkih pixela. Preko uzorka koji se pritom pojavljuje u igrama nekako bismo još i prošli, no nikako ne možemo progutati poruku ispisanu preko polovice ekrana svakih desetak minuta ("For best results please use 1024x768 resolution!") koja vas totalno izbacuje iz takta u žaru multiplayer borbe s kolegama. Uh... U monitor su ugrađeni i stereo zvučnici te mikrofon. Zvučnici solidno zvuče za svoju veličinu, no nikako ne mogu konkurirati većim Philipsovim modelima koje također imamo ovaj mjesec na testiranju. Za "zanimljivo" riješene kontrole treba vam barem sat vremena uvježbavanja (inače potrošite 10 minuta na postavljanje i onda nehotice stisnete RESET... Grrrr). Inače, na ovom se monitoru u Hackerovoj bazi na Info Gameru vrtio Hack CD iz 42. broja. Zanimljivo, mnogi su pomislili da je riječ o Touch screen ekranu ostavivši tragove šapa na njemu. Vjerojatno zbog onih mesnatih šarenih gumba koji su neodoljivo zvali da ih stisnete... ◂



	Philips
	Renoprom
	8527 kn (s PDV-om)
	•izgled, zvučnici i mikrofon, odlična i ugodna slika
	•cijena, samo jedna fizička rezolucija
	Monitori koji su tek počeli doživljavati afirmaciju na tržištu. Sljedeće će ih godine biti mnogo više i po znatno nižoj cijeni.

Koji je bolji?

Asus V3400 TNT i V3200 Banshee

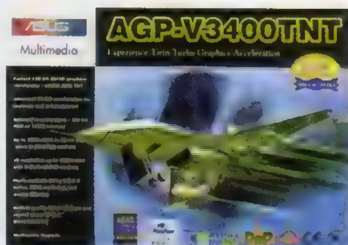
TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Asus proizvodi dosta harvera, iznimno je poznat po kvalitetnim matičnim pločama i grafičkim karticama. Na testiranje smo zatražili njihovu trenutačno najbolju grafičku karticu temeljenu na TNT čipu, s naprednim TV out/video in mogućnostima te odlično i relativno jeftino rješenje, karticu temeljenu na Voodoo 2 Banshee čipu. Prvo smo se pozabavili boljom i skupljom TNT karticom. Upečatljiv je hladnjak koji omogućava bezbrižno overclockanje CPU-a kartice na 100 MHz bez ikakve brige za rušenjem sustava. (TNT radi i na 105 MHz čak bez coolera, no radije nemojte...). Na AGP karticu smješteno je čak 16 MB SDRAM-a i čip za video funkcije, a svejedno je relativno mala. Kartica je pokazala odlične 2D i 3D performanse. Video izlaz omogućava vam igranje na velikom ekranu (video se simultano prikazuje i na monitoru!), a video ulaz digitaliziranje i snimanje videa. Došao je red i na Bansheea. Kartica ima 8 MB SGRAM-a i na testiranje smo dobili AGP verziju (za razliku od Creative Labsovog Bansheea koji je bio PCI.) Najviše nas je zanimala kompatibilnost sa Glide i Direct 3D igrama. Zapanjujuće, ali sve iskušano je radilo (za razliku od CL verzije, no ovo se može pripisati nedorađenim driverima). Quake 2, Half Life i Sin pate od boljke ružnog ditheringa. Nažalost ovo je neizbježno radi maksimalne dubine boje od 16 bita u 3D ubrzanim igrama. Trespasser je bio spor k'o vrag (ovdje 3Dfx plaća to što Banshee ne podržava AGP 2x), a ostale testirane igre bile su iznimno igrive pri prosječnoj rezoluciji od 800x600 na P2 266 MHz (NFS 3, SHOGO, Motocross Madness...).

ZAKLJUČAK

Naravno, TNT temeljena kartica je bolja, ali i gotovo dvostruko skuplja. Obje kartice imaju svoju ciljanu publiku. TNT bismo preporučili freakovima koji uvijek moraju imati najbolju i najbržu grafičku karticu. Napredne TV mogućnosti dolaze kao šlag na tortu, no ako nekome ne trebaju, postoji i verzija bez njih - dvjestotinjak kuna jeftinija. Jedina zamjerka ovoj kartici su problemi nastali kad smo je rabili s nekim LX pločama. Zanimljivo, Asus P97L ploči i ploče iz DTK računala ne mogu karticama isporučiti dovoljno struje i sustav krkne...

Banshee je odlična kartica ako kupujete novo računalo, imate cjenovni okvir, ali opet ne želite previše žrtvovati performanse. Banshee će vas provesti relativno bezbolno kroz sve igre koje će izaći u prvom tromjesečju sljedeće godine, a onda bi mogli početi problemi zbog nedostatka 32- bitnog randeriranja u igrama i nedostatka AGP2x podrške.



Asus V3400 TNT 16 MB SDRAM
M-SAN, tel. 323-257
1200 kn
- brzina
- 3D ubrzanje u 32 bita
- problemi s nekim (LX) pločama

Trenutačni pobjednik po omjeru cijena/performanse u svijetu grafičkih kartica

Asus V3200 Banshee 8 MB
M-SAN, tel. 323-257
760 kn
- glide podrška
- brzina, cijena
- 3D ubrzanje samo u 16 bita, AGP 1X, nema multitexturinga

Nije najbolja, ali radi zadovoljavajuće i bez greške na slabijim računalima!



Quake 2 Pentium 2 266 MHz
Asus V3200 Banshee 8 MB
Asus V3400 TNT 16 MB

3D Mark 640x480 16 bita
2183

Još modema... jer ste vi to tražili!

WebExcel V.90 Modemi

TESTIRAO **Patrik Pencinger**

Čini se da su modemi pobudili veliko zanimanje među vama, sudeći po reakcijama na tekstove. Zato smo odlučili predstaviti još jednog proizvođača modema na hrvatskom tržištu, Excel, otprije nam poznatom po grafičkim i zvučnim karticama niske cijene i slične kvalitete. Predrasude koje smo stekli različitim S3 Trio i sličnim Excelovim grafičkim karticama razbijene su modemima koji su se u uporabi pokazali vrlo korisnima. Na testiranje smo dobili dva V.90 modema. Prvo smo se pozabavili internom inačicom. Jednostavna i brza instalacija govori joj u prilog, ali to što je Windows 98 nisu automatski detektirali - ne. Svejedno, malo čeprkanja po sustavu i modem je konfiguriran. Da bismo otkrili maksimalnu brzinu koju modem postiže spojen V.90 standardom, spajali smo se na HPT-ov još uvijek eksperimentalni V.90 ulaz na telefonskom broju 077 790 000. Maksimalna brzina kojom smo se uspjeli spojiti bila je 45.333 bps. Pri ovoj brzini možete očekivati skidanje datoteka brzinom kojih 5 Kb/s ako je veza HPT-a s udaljenim serverom dobra. Tu i tamo veza je pukla, no ovo valja više zahvaliti kvaliteti telefonske parice nego modemu. Na sebi modem ima ulaz za telefonsku liniju i izlaz za telefonski aparat, te mini jack za zvučnike i mikrofon. Vanjska inačica modema je... prilično ružna. Ipak, relativno je tanak pa ga s malo sreće pri postavljanju nećete ni primjećivati. Prekidač za paljenje/gašenje je sa stražnje strane, pa ćete ga morati svaki put napipavati prstima. Kontrolne žaruljice smještene su na tjemenoj površini modema, i teško su uočljive. Ulaz za telefonsku liniju i izlaz za tel. aparat su sa stražnje strane. Na zanimljivom su mjestu postavljeni ulazi za mikrofon i slušalice (ili zvučnike), sa strane. Praktično, ali estetski neprikladno. Po performansama modem se pokazao mrvicu boljim od interne varijante. Maksimalna brzina spajanja iznosila je 48000 bps. Nemojte odmah pomisliti kako je u eksternom neka druga elektronika i slično. Najvjerojatnije je riječ o sreći pri spajanju na HPT.

V.90 su modemi koji će poslužiti svrsi.



Excel
GAMA, tel. 398-302
int.: 501 kn ekst.: 580 kn
- cijena
- V.90.
- izgled eksternog modema

Kvalitetni V.90 modemi relativno nepoznatog proizvođača

HELP LINE

S.O.S

Usprkos svim objavljenim prohodima i šiframa, Broken Sword serijal je još uvijek mnogima od vas trn u oku. Očekujemo da će slična navala pitanja biti i za Grim Fandango opisan u oovm broju pa smo vam zato za sljedeći broj pripremili kompletan prohod ove LucasArtsove avanture.

FALLOUT

Čim napadnem vojnu bazu s "broterhood of steel", pometem sve ispred nje. A kad uđem, vojnici iz "broterhood of steel" neće sa mnom, nego me čekaju vani. Kako ih natjerati da uđu?

Vaš vjerni čitatelj, Marin Lučin

Problem je u tome što oni uopće ne žele ući u bazu. Bazu moraš pomesti sa svojom družbom (ako je imaš).

MEN IN BLACK

Izaberem lik koji hoću i helikopter me ostavi u Sibiru. Ondje pretražim sve kuće, ubijem i onu dvojicu, ali ne znam što treba dalje. Postoji li koja šifra? Ako postoji, molim da mi je napišete.

Unaprijed hvala, Robert

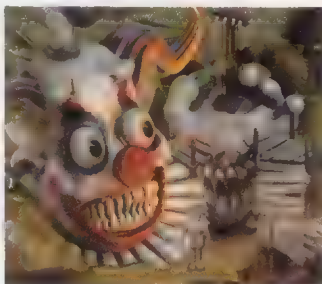
Cilj je osposobiti računalo koje nadzire sigurnosni sustav. Dobro pretraži sve kuće. U jednoj ćeš vidjeti da netko pokušava ući na vrata. Ubij ga i uđi ondje gdje je on bio. Prekidačem (dvostruki klik) ćeš upaliti električnu energiju. U jednoj od zgrada stavi meso na pod, pokraj psa, a onda uzmi predmete koje je on do tada čuvao. Telegrafom zatraži pomoć. Kada se vratiš do računala, utipkaj šifru DAISY i aktiviraj sigurnosni sustav. Idi u sobu s monitorima i pogledaj kanal tri. Dalje moraš sam (ovo ipak nije rješenje).

SANITARIUM

Ne mogu prijeći drugi chapter (The Innocent Abandoned) jer ne znam gdje treba uključiti kabel s generatora u koji sam morao natočiti benzin da ga pokrenem. Isto tako ne znam kako izvući iz vode metalni križ.

Jerko

Jedan kraj kabela priključi u generator, a drugi na križ. Križ treba staviti u lokvu pokraj generatora (u onu zelenu smjesu). Križ ćeš iz vode izvući pomoću ribičkog štapa koji moraš uzeti na plaži (da bi ga mogao uzeti, baci kamen na crkveno zvono).



BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS

Ne znam kako ući u podrum kafića, pokušavam već pet dana, ali ne uspjevam, što mi je činiti? Kako podići kip i staviti ga na mjesto u podrumu dvorca? Kako popraviti struju u kafiću?

Ivan

Kada Fitz doživi automobilsku nesreću, otvori kutiju s osiguračima ispred kafića i malo se poigraj njima. Uđi u kafić, razgovaraj s vlasnikom, naruči pivo. Pokaži mu Moerlinovu posjetnicu. Uporabi žicu na utikaču stroja za pranje suđa. Sada, kada si ga popravio, vlasnik će te zamoliti da popraviš pumpu u podrumu. Našavši se u podrumu dvorca, baci kipić na pod, a zatim ga podigni. U novonastalu rupu stavi gips što si ga pronašao u toj prostoriji. Dok si bio u podrumu kafića, trebao si namočiti ručnik (moraš ga uzeti jednom od gostiju kafića) i sada ga iscjediti iznad rupe s gipsom. Gipsani odljev stavi u lijevu rupu pokraj oltara.

SIMON THE SORCERER 2

U Simonu 2 moram napraviti Swampling costume kod Joke salesmana. Kako? Imam bijelu plahtu treba mi zelena. I kako napraviti stink bombu kod J. sealesmana?

Luka iz Zagreba.

Idi do fontane i stavi boju u nju, a plahtu u košaru. Idi do MucSwamplinga. Pričaj s maskotom i traži još jedan balon. Vrati se do fontane i vidjet ćeš svoju zelenu odjeću. Uzmi je. Za bombu, moraš otići u Joke Shop i dati Swamp Stew joke salesmanu. Napravit će ti bombu.

BROKEN SWORD 2

Zapeo sam kod čuvareve kućice. Imam poison dart, tequila worm, label, Nico lipstick, newspaper, clipine, bank statement, panties, leader.

Ivan Radoš

Idi do kućice i razgovaraj s čovjekom. Spusti se stubama, iz vode uzmi kuku i njome uhvati bocu. Vrati se do kućice, klikaj na dimljak. Polij vodom iz boce po dimljaku i ponovno klikaj na nj. Stavi bocu na dimljak. Vrati se stubama ispod kućice i uđi u nju kroz podni otvor. Uzmi coal scuttle i biscuits i izađi. Na platformu s lijeve strane ekrana stavi kolačić (klikni s desnom tipkom miša). Kad pas dođe na platformu, kukom je spusti.

GRIM FANDANGO

Nakon što sam razgovarao s ona dva lika na početku demoa kojeg sam instalirao s vašeg CD - a, dizalom sam se popeo u ulicu i sada ne znam što da radim.

Sandro

Kada se popneš u ulicu, idi do klauna, razgovaraj s njim i traži neka ti da jednu (bilo koju) figuru balona. Uzmi i kruh u šatoru pokraj. Popni se na krov, idi do lijevog prozora (skroz lijevo) i uđi unutra. Pretraži ladicu radnog stola i uzmi sve što u njoj nađeš. Izađi i idi do polomljenih ljestava (tamo gdje si se popeo na krov). Uzmi drugi kraj užeta i za nj zaveži kuku. Baci uže prema ljestvama. Popni se na krov. U posudu prvo stavi lutku-balon, pa nadrobi kruha. Uzmi jaja i odnesi ih Salvadoru.



BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS

Zapeo sam u Parizu. Prošao sam Španjolsku, vratio se u Pariz i ne znam što dalje.

Matija

Razgovaraj s žonglerom i s policajcem. Ponovno razgovaraj s njim i pokušaj žonglirati. Sada bi trebao uspjeti, što će ga naljutiti i on će otići. Podigni poklopac na podu i imat ćeš slobodan prolaz dolje. Dalje nastavi sam.

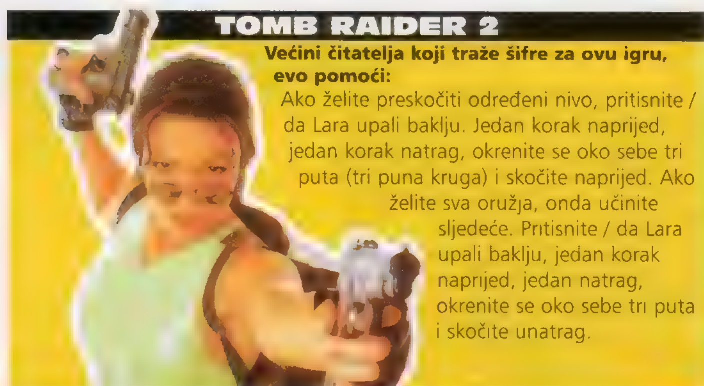
FALLOUT

Zapeo sam u igri Fallout. Prijavio sam se u Brotherhood Of Steel, ali ne razumjem kako dobiti onaj štit koji oni imaju. Jedan frajer u Brotherhoodu mi je rekao da će mi dati štit ako odem u Hub i pogledam što se dogodilo s njihovim tipom kojeg su poslali tamo ali ne mogu ga nigdje naći.

Krešimir Pašiček

Popričaj sa svima u bratstvu i reci da se želiš dokazati. Idi u Glow. Obavezno kod sebe moraš imati uže, pilule Rad - X i RadAway. Kada dođeš na lokaciju, popij dvije pilule i spusti se užetom. Pretraži mrtvaca u oklopu i uzmi mu kasetu. Ako želiš dalje istraživati, uzmi žutu karticu i kreni dalje. Kada završiš, vrati se do Brotherhooda. Stražarima daj kasetu. Potraži Talusa i traži od njega oklop.

TOMB RAIDER 2



Većini čitatelja koji traže šifre za ovu igru, evo pomoći:

Ako želite preskočiti određeni nivo, pritisnite / da Lara upali baklju. Jedan korak naprijed, jedan korak natrag, okrenite se oko sebe tri puta (tri puna kruga) i skočite naprijed. Ako želite sva oružja, onda učinite sljedeće. Pritisnite / da Lara upali baklju, jedan korak naprijed, jedan natrag, okrenite se oko sebe tri puta i skočite unatrag.

KLAMATH ILI CELERON?

[illegible]

Vučko

Kombinacija koju si naveo odličan je i racionalan izbor. Helios 3D Voodoo 2 temeljenu karticu, kao i dotični procesor i matičnu ploču za nj, možeš naći kod Info-Game, tel. 398-302. Trenutačno je cijena čak ispod 900 kn... Celeron je okljaštrena verzija Kala.... Klamatha. Nema L2 cache memorije (osim CeleronaA koji ima, ali samo 128 kb, naspram 512 kb Klamathe). Celeron je loš izbor za igre, no Celeron A je odličan. Razlika između Celerona 300, Klamatha 300 i Celerona 300A je u performansama, gdje je Celeron 300A najbrži, a obični Celeron najsporiji.

Čini se da je 3Dfx Interactive uspio ozbiljno poljuljati povjerenje tržišta i korisnika jer konkurencija očito ne spava. Stoga ne treba čuditi veliki broj vaših pitanja u kojima od nas tražite savjet o kupnji grafičke kartice, što je danas postala nimalo trivijalna odluka. Hackerov ekspertni tim iskusnih hardveraša rješava sve vaše nedoumice...

BEZ PANIKE

KOJU 3D KARTICU ZA 200 MMX?

? U Hackeru broj 42 ste dali detaljni opis gotovo svih 3D ubrzivačkih kartica (zbog čega vas pohvaljujem jer sam već duže vrijeme tražio detaljnije opise o njima). Sigurno već znate, kupujem 3D karticu i ne znam koju odabrati. Trenutačno imam P200 MMX,32 MB RAM-a,matičnu ploču SOYO, i nažalost samo 1.7GB tvrdog diska. Razmišljao sam o VOODOO2 sa 12MB, RIVI TNT isto sa 16 MB ili čak MATROXOVU G200 SA 8MB?

Matija

! Uzevši u obzir konfiguraciju koju trenutačno posjeduješ, preporučili bismo ti kupnju Voodoo 2 kartice. Riva TNT i Matrox G200 su po nekim značajkama bolje od Voodoo dvojke, no smatramo da ćeš u danim uvjetima daleko najzadovoljniji biti uzmeš li neku od Voodoo 2 temeljenih kartica, naša preporuka je ona sa 12 MB memorije.

Kad Voodoo 2 uspori...

? Znam da ste strastveni igrači pa mislim da ćete razumjeti moj problem. Naime, neke 3Dfx igre vrte se brzo i sa izvanrednim grafičkim prikazom (npr. Quake 2, Forsaken, NFS III, Hexen 2, pa čak i Unreal). Međutim, neke igre su "negledljive" kao Incoming, Tresspasser, Delta Force, Shogo, Hard Truck i još pokoja. Njihov prikaz je nekvalitan, vrlo blijedih boja u vrlo niskoj rezoluciji, ispikselizirane su pa čak i tako vrte se jako sporo. Imate li ideju što bi mogao biti uzrok mojih problema?

Dražen Alerić

! S nekim od igara koje si nabrojao (Shogo M.A.D., Tresspasser) i mi smo doživjeli totalno neočekivane performanse uparivši ih s Monstericom. Rezultat nije bio toliko nekvalitetan prikaz koliko sporost. Razlog leži u tome što Voodoo 2 nema AGP podršku te će, čim počne baratati s velikim teksturama, višestruko uspori izvođenje igre. I Trespasser i Shogo rabe velike 16-bitne teksture namijenjene igranju u 32 bita, a ne 16, na koliko vas ograničava Voodoo 2. Ipak, možda rješenje problema nađeš u promjeni postavki svoje kartice. Prvo bi trebao provjeriti Gamma Correction vrijednost - što je veća, slika je svjetlija. Ako je Gamma prevelika, po ekranu se pojavljuju različiti nerealni artefakti. Ako ni to ne pomogne, provjeri je si li u igri uključio podršku za 3D ubrzivač; naime, neke igre ne rabe grafički renderer Direct3D-a, nego svoj posebno razvijen i optimiziran za igru i pojedinu grafičku karticu. U ovom slučaju, tu podršku valja uključiti unutar igre.

Modemi, problemi...

? Imam modem GVC 56k i svaki put kad želim otići na Internet preko brojeva Hineta (077), napiše mi poruku "The port was disconnected by the remote computer" ili "The dial-up networking server is not responding."Moram ići preko broja 9761, a najviše me ubija što ne mogu potrošiti 10 sati na Pilotu. Polako postajem očajan i ne znam što da radim.

Igor

! Moguće je da ti je nešto krivo postavljeno u internet postavkama. Ako je tamo sve OK, moguće je da ti je netko pomoću Back Oroficea ili nečeg sličnog otkrio šifru za HPT i potrošio dotičnih 10 sati (što je bila dosta česta praksa samozvanih hakera). Kada je tih deset sati potrošeno, server te više ne želi primiti, barem ne do sljedećeg mjeseca. Predlažemo ti da skokneš do , skineš update biosa na v.90 protokol (ako modem već nije V.90 kompatibilan) i pokušaš se spojiti na broj 077 790 000, gdje je u tijeku eksperimentalni rad V.90 ulaza na kojemu je ulaz tarifiran kao lokalni razgovor (a da vam ne pričam koliko je brzina veća...)

Opet taj modem...

? Kupio sam nedavno interni modem PROLINK v.90 internal koji odlično radi na brojevima 077700000 i 077100000 (na 36.6) ali odbija me spojiti na v.90 na broju 077790000. Skinuo sam nove drivere s Interneta i opet isto (javi computer failed to respond), ne pada mi na pamet što još učiniti. Moja konfiguracija je: p233mmx, voodo2 12ram, 64mb edo(72 pinski) rama, awardova 430 iTX ploža. E sad, bi li se isplatilo taj ram zamijeniti s bržim SDRAMOM(168 pinskim) ili bi ubrzanje bilo neprimjetno.

Voli vas i čita

! Kao što vam i lijepo piše na www.hinet .hr, Internet ulaz na broju 077 790 000 je u eksperimentalnoj fazi i upravo zato nije zajamčeno spajanje svim modemima. Treba biti uporan, nazivati, a hoćete li uspjeti, uvelike ovisi i o kvaliteti telefonske linije itd. Promjena memorije za bržu nikako ti se ne isplati, jedino možda ako planiraš uskoro kupiti neki moderniji socket 7 procesor (K6-2) i natjerati sabirnicu na 100 MHz, kada bi ubrzanje bilo itekako primjetno. Ipak, za trenutačnu situaciju najbolje je da sve ostaviš kako je.

Motocross Madness

? Trebam malu pomoć kod igre Microsoft Motocross Madness. Imam Pentium 133 sa 16 MB RAM-a. Grafička kartica je S3 Trio 64+. Nemam nikakvu 3Dkarticu. Igru sam instalirao na sve mogućnosti: najmanja, srednja i najveća. Igra ne radi. Stalno me traži 3D karticu. Mogu samo ući u Track Editor.

Tomislav, Virovitice

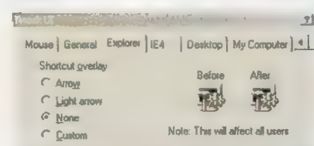
! Nažalost, za pokretanje dotične igre nužan je 3D ubrzivač i jedino je rješenje u njegovoj kupnji. Preporučujemo ti neku od Voodoo Graphics (Voodoo 1) temeljenih kartica. Track Editor ne rabi 3D ubrzanje nego radi kao standardni Windows program i zato si ga uspio pokrenuti.

Kružići i Xići

? Imam priličan problem. Kada upalim računalo, sve se uredno starta, Windowsi 95 se uredno podignu i sve radi, ali je desktop pun crvenih kružića sa bijelim x-evima unutar njih. Pregledao sam sve od virusa i ništa, maknuo sam sve shareware programe koje sam stavio u zadnje vrijeme misleći da je to možda neukusan način da me natjeraju da registriram, ništa, reinstalirao sam driver od grafičke kartice, a i od monitora, ali opet ništa. Kad uđem u win, prokleti kružici su i dalje tamo. Vrlo neugodno s obzirom da ne znam o čemu se radi. Molim vas da mi odgovorite što prije jer situacija nije zavidna.

Nepotpisani...

! Na sličan problem naišli smo kada smo pomoću starije verzije programčića Tweak UI naredili sustavu da ne mijenja ikone iako je riječ o kratici (da ne stavlja one strelice). Dogodilo nam se isto što i tebi. Rješenje je ili isključivanje dotične postavke ili instalacija novije verzije TweakUI-a ili programčića kojim si postavio vrijednost za shortcutse u registryju. Problem može također ležati u lošim driverima za grafičku karticu.



Instaliranje mikrofona

? Pišem vam iz dva razloga: jedan je da vam kažem kako ste najbolji časopis za kompjutorske igre na svijetu, ali to već i sami znate, a drugi je malo važniji:Imam Intel Pentium II MMX 266, 32 Mb RAM, Windowse 98 i jedan problemčić. Kupio sam Boederov mikrofon i sve je bilo O.K. dok nisam došao doma, priključio mikrofon na računalo i pokušao snimiti nešto. Kao prvo, Windowsi ga uopće nisu prepoznali, a nisam uspio ni pri pokušaju ručne instalacije, pa bih vas molio da mi pomognete oko ovog problema.

Saša, Zaprešić

! Dragi Saša, mikrofon ne treba instalirati. Potreban softver za digitalizaciju zvuka putem mikrofona instalira se instalacijom zvučne kartice. Prema tome, Windowsi ga ne prepoznaju. Želiš li snimiti neki zvuk, moraš otvoriti program za to, primjerice u Windowse ugrađen Sound Recorder. Potom u Volume Controlu moraš maknuti kvačicu s Mute kod kontrole glasnoće za mikrofon. Potom namjestiš osjetljivost mikrofona, stisneš Record i pričaš koliko želiš. Naravno, ne smiješ isključiti mogućnost da mikrofon ima tvorničku grešku i ne radi.

COMMANDOS: Behind Enemy Lines





Evo konačno i druge polovine megaprohoda odlične Eidosove strategije - na radost svih igrača koji su na adresu redakcije slali mnogobrojne upite o ovoj igri koja je, čini se, većini vas zadala velike glavobolje. Možete prestati piti Aspirine jer Hackerov Help Line liječi sve igračke tegobe brzo i bezbolno.

prošao **Alan Graf**

11 - In the Soup

Šifra: FEMDW
Datum: 03.12.1942.
Mjesto: Maradah
Cilj: uništiti 4 tornja za bušenje i crpljenje nafte.
Ljudi: Green Beret, Sniper, Sapper, Driver, Spy

Došetajte sa špijunom do stražara 1 i čim vam stražari 3, 9 i ophodnja * okrenu leđa, cijepite ga i odnesite na plavi križić iza kuće.
Isti postupak ponovite na stražaru 2, samo što sada morate paziti na stražara 3, a ne na 9.
Sa špijunom odvratite pozornost stražaru 5, s Beretom dođite na plavi križić kod stražara 1. Pričekajte da ophodnja * prođe i da vam stražari 9 i 3 budu okrenuti leđima, brzo nožem koknite stražara 3 i odnesite ga kod 1. Ponovite postupak sa stražarom 4 (morate biti brzi i ići iza ophodnje jer ona vidi vaše tragove).
Kod uklanjanja stražara 5, morate, osim na ophodnju i stražara 9, paziti i na stražara 8. Morate strpljivo čekati da vam stražar 9 bude okrenut leđima, da 8. tek krene prema dolje, a ophodnja da prolazi iza kuće. Tijelo također odnesite na 1.
Ovog tipa je vrlo lako ukloniti cijepljenjem ali morate pritom paziti na dvije ophodnje (* i 13), što i nije tako teško jer im je prilično dugo vrijeme obilaska. Skrijte tijelo na plavi križić uz samu kuću (pazite da stražar 13 ne vidi kad ga budete nosili).
Prilikom ubijanja stražara 7 i njegova odnošenja na plavi križić morate paziti da on bude na poziciji prikazanoj na slici, a stražari 8 i 9 okrenuti leđima jer postoji mogućnost da ga stražar 9 vidi ne skrijete li dobro tijelo. No, neka vas to ne brine, prije nego digne uzbunu, uvijek dođe do leša pa zašto ne biste onda i njega "cijepili"?
Ovog ćete dosadnjakovića ukloniti provjerenom metodom mamca i nožića. Kao prvo, kad ophodnja * bude kod 12, usmjerite joj pozornost u smjeru zelenog križića. Jedino morate paziti da vas ne vidi stražar 9. Postavite mamac na mjesto gdje na slici stoji 5 i pošaljite Beretu iza kuće (sleđa ophodnji). Uključite mamac, i kad stražar 8 dođe do njega, znate što vam je činiti (ne zaboravite odnijeti tijelo na 1). Postoji mogućnost da vas na jednom dijelu vidi stražar 11, ali ćete to izbjeći puzući do mete ili trčeći uz gornji rub litice. Čim tragovi nestanu, prekinite razgovor sa špijunom.
Ako već niste koknuli stražara 9, trebat će vam dobar timing da bi vam to sada uspjelo. Ubiti ga a da vas nitko ne vidi možete samo na crvenom križiću, u protivnom će stražari 10 ili 12 dići uzbunu. Pritom je poželjno da ophodnja * bude negdje kod prvog šatora.
Kad ga koknete, odnesite ga kod 7.
Sada možete bez straha ukloniti i stražara 10.
Idite sa špijunom do stražara 12 usmjerivši mu pozornost u smjeru zelenog križića, a kad se ophodnja * okrene prema dolje, pošaljite Beretu do stražara 10. Kad ophodnja prođe prvi šator, priđite stražaru 11 sleđa te mu pokažite da i vaš nož može promijeniti boju, tijelo odnesite kod 10 i ondje se skrijte (pazite na tragove).
Prekinite razgovor sa stražarom 12, ali ga ubijte tek kad prođe ophodnja, odnesite ga neka pravi društvo stražaru 6.
Slijedi dio gdje vas očekuje 90% dosadnog puzanja (čitaj gmizanja) i 10% užasa.
Usmjerite pozornost ophodnje 13 prema zelenom križiću (gore), a s Beretom odgmižite po plavoj liniji. Kad se popnete, opet lezite, dopužite do stražara 13, a kad vam 16. okrene leđa, riješite se stražara 14.
Sada odgmižite do stražara 15 i riješite ga njegove muke.

Vidi 14.

Spustite se niz ljestve i ubijte stražara 16 kad bude na crvenom križiću. Prije toga, ako želite, idite sa špijunom do ophodnje 18 odvraćajući joj pozornost u smjeru zelenog križića kraj vjetrenjače. Odnesite stražara 16 do ljestava.
Sada sa špijunom odšećite do stražara 17 i ubijte ga negdje kod crvenog križića kad oni gornji ne budu gledali. Potom se vratite dolje odvraćajući pogled prema lijevo (bilo prema stražaru 28, bilo prema ophodnji 18).
Sada, pazeći na ophodnju ili stražara, postavite mamac na zeleni križić, ispod 29, i skrijte se iznad plavog (pazite da vas Šmit mitraljezac ne vidi).
Uključite mamac, a kad dođe stražar 19, ubijte ga pazeći da vas ne vide stražari 18 ili 28, odnesite ga negdje do strelice iza bušotine.
Vrijeme je da sredite Šmita (his number is up). Ubijte ga i odnesite do ljestava. Budući vas čeka dugo gmizanje s Beretom po plavoj liniji do 21, preporučujem **spremanje** igre.
Pužite do 21 skrivajući se od pogleda stražara 27 iza olupine kamiona i stijene, a od ophodnje 23 pužući iza njihovog FOV-a.
Kad konačno dođete s Beretom iza zida (that was intense), sa špijunom odvratite pozornost ophodnji 18 udesno, a vi, pazeći na 30 i 22 (neka budu u silaznoj putanji), postavite mamac na isprekidani zeleni križić iza zida i skrijte se na plavi s druge strane vratiju. Kad stražar 22 bude kao na slici i krene prema bušotini, uključite mamac, priđite stražaru 21 sleđa i ubijte ga, isključite mamac i ponovno se vratite na plavi križić.
Ponovite postupak sa stražarom 2, ali budite malo brži da ne bi, vidjevši leš, digao uzbunu. Sada vas opet čeka dugo i uzbudljivo gmizanje natrag (opet iza ophodnje 23, ali izmijenjenom rutom). Kad ophodnja 23 dođe do položaja na slici (onaj uz tunel), ustanite; kad prođu pokraj grma (plavi križić), otrčite ondje, lezite i otpužite uz rub tunela (plavi križić). Kad se okrenu i prođu pokraj vas, vratite se do stijene i zavrtite se do stražara 14 istim putem kojim ste i došli.



Usmjerite pozornost ophodnje 13 prema zelenom križiću i dopužite sa snajperistom i Beretom do 24. Ostavite mamac kod zelenog križića, idite po bačvu kod 7 (pazite na ophodnju *) i stavite je kraj mamca. Sa snajperistom otpužite do plavog križića uza zid kuće (kod 13) i provjerite možete li pucati po bačvi (ako ne možete, premjestite je malo). Popnite se s Beretom do 14 i lezite.
Uključite mamac i prekinite razgovor sa špijunom. Kad stražar13 dođe do mamca, snajperom pogodite bačvu. Stražar 24 će vidjeti tijela i ići provjeriti što se zbiva, a vi pošaljite špijuna neka ga prati. Čim prođe razinu kuće, možete ga "cijepiti" i maknuti tijelo iza stijene 24. Dovedite sada sve ljude ondje.
Ovdje morate imati odličan tajming. Razgovarajte sa stražarom 25 (kod zelenog križića) dok dva stražara iz ophodnje 26 idu paralelno prema dolje. Čas prije nego se okrenu prema gore, prekinite razgovor i pratite stražara 25, a kad se potpuno okrenu, ubijte ga injekcijom i odnesite do crvenog križića uza zid. Pustite da vas stražar vidi jer će ostati bez odore. Nastavite dalje i ostavite tijelo na plavom križiću iza kutija, obucite odoru i stanite na zeleni križić. Čim prvi stražar vidi leš, ubijte ga injekcijom, isto ponovite i s drugim.

Vidi 25

Idite sa špijunom do stražara 27 i "cijepite" ga kad ophodnja 18 i 28 ne bude gledala Kad 18. bude okrenut leđima, "cijepite" ga i odnesite na plavi križić iza zida.
Sa špijunom odvratite pozornost ophodnji 18 ulijevo (kad bude kod broja 18 u putanji ulijevo) i vozača uvucite u vozilo 29. Dođite na zeleni križić, prekinite razgovor i bježite sa špijunom ponovno na 24, a vozaču naredite da načini pokolj. Stražara 30 ćete vozilom vrlo teško ubiti, pa se radije koncentrirajte na one sa strojnicama.
Sada upucajte i stražara 30 snajperom (prije toga se povucite vozilom, da ne puca po vama).
Kad ophodnja 23 bude u putanji ulijevo i na lijevoj polovici mape, zaletite se s vozilom i "prosvirajte je". Sappera dovedite do tunela, postavite eksploziv i detonirajte ga. Time ste onemogućili pojačanju da vas gnjavi.
Sada sa snajperom dopužite na lok. 32 i "skinite" cisternu kad bude na crvenom križiću. Dopužite do lok. 17 i "skinite" bačvu. Ostaje vam još samo sa sapperom postaviti eksploziv kraj bušotina (broj 29 i 22). Detonirajte ih, ukrcajte sve ljude u vozilo i idite na lok. 33.

12 - Up on the roof

Šifra: 4MB4D
Datum: 15.03.1943.
Mjesto: Tunis
Cilj: osloboditi doušnika i pobjeći iz grada
Ljudi: Green Beret, Sniper, Spy, Informant

Sa špijunom odvratite pozornost ophodnji P1 prema zelenom križiću. Kad 1. prođe vrata na kojima je Bereta, izađite, ubijte ga, i odnesite tijelo na plavi križić.
Kad se 2. okrene prema gore, popnite se ljestvama, ubijte ga i odnesite na plavi križić, te lezite. Pritom morate paziti da vas ne vide stražari 3 i 4.
Postavite mamac na zeleni križić, a kad stražar 4 bude na poziciji kao na slici, aktivirajte ga i isključite kad dođe 3. Ubijte i njega i tijelo odnesite na plavi križić (pazite da vas ne vidi stražar 4). Ostavite mamac.
Kad 4. dođe na krov, ponovno uključite mamac i ponovite postupak 3.
Sa špijunom odvratite pozornost stražara 7 ulijevo, da se ne okrene kad uključite mamac, postavite ga ispod ljestava a vi se skrijte u kući 2. Kad ga uključite, doći će stražar 5, zato izađite iz kuće, ubijte ga, i pokupite mamac.
Ovo je sad dio igre za koji ne mogu dati točan redoslijed, ali jedno je sigurno - najpametnije je **spremiti** igru. Ako ste sva tijela dobro skrili, stražari neće naći nijedno. Prekinite razgovor sa špijunom i izađite iz kuće sa snajperom (poželjno je to izvesti dok stražari 6 nisu u nekom kutu). Pričekajte malo. Svi stražari označeni sa 6 (osim donjeg) će vas uzeti na nišan, ali neće pucati. Sad je red na špijunu. Šaljite ga od jednog do drugog i cijepite ih masovno. Počnite od onog donjeg (pazite, vidi ga P1) pa prema gore. Golema je prednost što svi gledaju prema snajpera pa ne paze ni na što drugo. Dakle, načinite pokolj.
Sad treba sa scene ukloniti stražara 7 ali morate odvratite pozornost stražaru 8 (onom gore i lijevo). Dopužite s Beretom iza njega, pazeći da vas ne vidi P1, ubijte ga i tijelo odnesite do ljestava.
Pazeći na ophodnju P1, ubijte oba stražara 8.
Dopužite sa snajperom do najdonjeg stražara 6.
Ponovno sa špijunom odvratite pozornost ophodnji P1 u smjeru zelenog križića. Dopužite s Beretom do stražara 10 i oslobodite doušnika, uputite obojicu prema snajperisti.
Sada sa snajperom otpužite u područje plavog križića - odande možete gađati šetajućeg stražara 11. Kad ga pogodite, pripremite se za još 2 gađanja, jer će i preostala dva stražara dotrčati do tijela, pa kad je već tako, "skinite" i njih.
Uporabite nožić (pazite da vas ne vidi 15).
Odvratite pozornost stražaru 14 prema dolje i onda dotrčite iza leđa stražaru 13 i ubijte ga. Tijelo možete staviti kod 12 (pazite na 15).
Ubijte ga nožem (ili injekcijom). Pritom pazite na stražare 18 i 23.
Odvratite pozornost stražaru 16 ulijevo. Kad se stražar 15 okrene prema 12. (u gornjoj točki putanje), spustite se s Beretom i koknite ga nožem, tijelo odnesite na plavi križić.
Dopužite s Beretom do stražara 16 (još mu odvraćate pozornost sa špijunom) i ubijte ga nožem. Tijelo odnesite na plavi križić ispod 11



(pazite na P2 i na stražara 21 – sa špijunom mu odvratite pozornost prema dolje, trebat će vam poslije).
Ako ste odvratili pozornost stražaru 21, sada koknite nožem (pazeći samo na P2) stražara 17 i odnesite ga na plavi križić.
Sa špijunom odvratite pozornost stražaru 23 prema dolje da biste koknuli nožem sleđa stražara 18. Možete ukloniti i stražara 20, ali pazite na onog kružećeg (24) i P2, te odnesite tijelo iza vreća (plavi križić)
Provjerite sa FOV stražara 23. Kad on ne bude vidio stube, a ophodnja P2 bude u putanji prema dolje i kružeći stražari 24 i 19 okrenuti leđima, dopužite iza stražara 19, ubijte ga nožem i tijelo odložite na plavi križić
Ako već niste ubili stražara 20, sada je vrijeme. "Cijepite" stražara 21 kad vam ophodnja P2 i stražar 24 (onaj koji šeće gore – dolje) budu okrenuti leđima, a pogled stražara 23 uperen na drugu stranu.
Ponovite 21. postupak, samo što sada ne morate paziti na stražara 23.
Da biste uklonili stražara 23, sa špijunom odvratite pozornost stražaru 24 (stoji kraj kutija) i kad vam 24 (kružeći i šetač) i P2 budu okrenuti leđima, koknite ga, i odnesite na plavi križić (mislim da to čak i nije potrebno).
Odvratite pozornost P2 u smjeru zelenog križića. Dopužite sa snajperom na plavi križić kod 19 a kad dođete na poziciju s koje možete pucati ubijte 24 (onog kod mora). Dotrčat će i kružeći stražar pa ubijte i njega. Otpužite i do ostale dvojice te prvo ubijte šetača pa onoga kraj vreća. Sva tijela skrijte iznad 23 (Beretom). Kad ste sve to obavili, dopužite sa svima ondje, a kad ophodnja koju ste pustili da razgovora, prođe, otrčite i ukrcajte ih u auto.

13 - David & Goliath

Šifra: BJK4Y
Datum: 15.05.1944.
Mjesto: Le Havre
Cilj: potopiti bojni brod (kopiju bojnog broda Bismarck)
Ljudi: Green Beret, Sniper, Marine, Driver, Sapper

Popnite Beretu uza zid, a kad stražar 2 okrene leđa, ubijte 1. i odnesite ga iza kutije (plavi križić).
Kad 2. okrene leđa, koknite ga (pazite, 4. se zna okrenuti i prošetati). Tijelo skrijte kod 1.
Ponovite postupak i za 3. stražara.
Kad vam bude okrenut leđima, riješite se i njega (pazite na patrolni brod).
S marincem zaronite do uspona iza stražara 5 (morat ćete roniti uz patrolni brod da biste ušli unutra). Potom se zaletite u nj i ubijte ga nožem ili harpunom. Sada otvorite vrata.
Zaronite s marincem dalje, do drugog dijela, i skrijte se iza kutija (plavi križić desno od 6).
Kad stražar 6 bude skoro kraj crvenog križića, istrčite i upucajte ga harpunom.
Skrijte se kod 24, i kad 7. stražar dođe na crveni križić, upucajte ga harpunom. Vratite se po ostale ljude i dovedite ih do 24.
Beretom dopužite do stražara 8 (pazite, povremeno se okrene, a morate paziti i na ophodnju 13), ubijte ga nožem i stavite iza bačava na crveni križić ispod 8. Vratite se na 24
Zaronite s marincem, i kad vam stražar 9 okrene leđa, izronite i legnite. Kad vam opet okrene leđa, upucajte ga (može i pištoljem); ako vas vidi 10., skrijte se iza kutije i upucajte ga čim dođe (neće se aktivirati alarm).
Zaronite do dijela na lok. 11
Ovdje vam treba savršeni timing, stoga **spremite** igru. Uključite FOV (Field of View) stražara 17. Kad se 11. prvi put okrene i FOV 17 ne bude gledao u vas, izronite i dopužite do plavog križića. Kad se 11. ponovno okrene, izađite iz vidnog polja stražara 17, ustanite i trčite do stražara 11; kad dođete u domet, napucajte ga harpunom (nemate vremena za nož). Legnite uz leš i pritajite se.
Ovo je najteži dio u misiji. Trebate ubiti stražara 12, odnijeti leš na 24 (ili tamo negdje), a da vas pritom ne vidi stražar 13.
Kad se 13. okrene prema gore, otpužite za njim iza kutije, kod stražara 12 (plavi križić).
Morate pritom paziti na FOV 12 i 13. Kad stražar 13 pođe prema dolje, zatrčite se, ubijte stražara 12 nožem, uzmite tijelo i stanite na gornju stranu kutije (da vas ne vide). Pratite njihov FOV; kad oni idu gore, vi idite dolje pazeći da vas ne vidi stražar 19 (on vidi samo uski pojas uz rub mora). Konačno, odnesite tijelo na lok 24, ili negdje gdje ga stražar 13 ne vidi.
Sad trebate Beretu prebaciti do 14. Pritom hodajte iza stražara 13, i uđite u prazne barake (plava strelica), a kad oni pođu prema dolje, vi idite gore. Skrijte se na plavom križiću iznad plave strelice (možete stajati).
Kad se 14. okrene prema gore, zatrčite se i ubijte ga nožem, a tijelo odložite iza srednjeg paketa.
Sada možete s marincem u miru poubijati stražare 15 i 16 (harpunom ili nožem, po želji) Vidi 15.
Ovoga ophodnja 13 vidi u jednom trenutku krajičkom oka i samo ga zato morate ubiti s Beretom i tijelo odnijeti na križić kod stražara 11. Potom otvorite vrata.
Došećite se (Bogu hvala, nema puzanja) do 16 i čim stražar 13 krene dolje, znate već: Bereta – nožić – nošenje na plavi križić kod 16.
Ponovite postupak 18.
Kad stražar 13 ponovno krene dolje, zatrčite se i spustite ljestvama, koknite ga i odnesite na kraj mola (plavi križić).
Sada treba postaviti eksploziv kod tankova s gorivom. Na putu gore i natrag koristite se barakama (vidi 13). Sada vratite sve ljude na 24 (s vozačem uđite u kamion i sparkirajte ga na zeleni križić da biste blokirali izlaz tenku).
Ukrcajte sve ljude u čamac, odvedite ih na početnu poziciju (vozača ostaviti da leži kraj topa, da može reagirati ako se pojave patrolni čamci. Meni se osobno pojavio samo jedan (23), pa sam ga sredio drugim torpedom podmornice) a potom sappera izvadite iz čamca.
Sada s marincem zaronite do podmornice. Kad se stražar 13 okrene dolje, izronite na mol, uđite u podmornicu, idite po zelenoj liniji, i kad dođete do križića, opalite jedan torpedo i počnite se odmah vraćati (po liniji). Da biste ih potpuno zbunili, sa sapperom aktivirajte drugi eksploziv. Ako se pojave patrolni čamci, potopite ih (23. možete pogoditi i topom i torpedom, a 24. topom samo u prvih par sekundi, a potom samo torpedom).
Vidi 22.
Vratite se iznad 5, izađite iz podmornice, pokupite ostale ljude i idite čamcem na 25.

POVIJESNA ČINJENICA:

Taj bojni brod, u povijesti poznat kao Tirpitz, stavljen je u uporabu već 1941. i bio je prijetnja savezničkom brodovlju sve do rujna 1944., kad ga je napala RAF-ova No.167 eskadrila poznatije kao "Dam Busters" rabeći pritom specijalno dizajnirane bombe teške 5450 kg. Jedna ga je pogodila, ali ga nije onesposobila. Brod je konačno potopljen tek dva mjeseca poslije.

14 - D-day Kick Off

Šifra: XI8D1
Datum: 25.05.1944.
Mjesto: La Riviere
Cilj: uništiti 4 topa obalne bitnice.
Ljudi: Green Beret, Sniper, Marine, Sapper, Driver

Ova misija izgleda užasno teško pokušate li je prijeći klasičnim putem, tj. iskrcavanje na donjoj plaži, taktiziranje do tenka, a zatim masakr. Tko je uspije prijeći na taj način, svaka mu čast, no mi ostali iskoristit ćemo vrlo korisnu osobinu snajperiste - pucanje iz čamca, a onda će ova misija biti jedna od lakših.

Na početku ćete biti u čamcu u donjem lijevom kutu mape. Veslajte uz sami rub pazeći na poglede stražara. Ako vam slučajno ponudi kraj misije, samo klikajte na continue.
Kad vam šetač ispod mitraljesca (1) okrene leđa, a mitralješčev pogled bude usmjeren prema gore, dođite na plavi križić i snajperom poubijate sve označene brojem 1. Možete ubiti i druge, glavno da vam ostanu barem 2 metka, ali ipak preporučujem bijeg u gornji desni kut. Još nešto, pazite da ophodnja P1 bude negdje gore.

hackermanija

KNIGHTS AND MERCHANTS

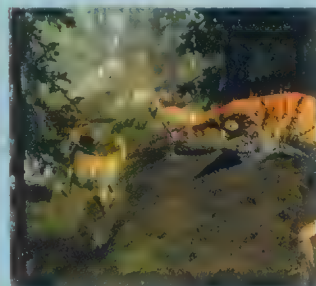
Za one koji nisu tako dobri vitezi ni trgovci, malo pomoći:
Otvorite prozor inventara jednim klikom na skladište i jednim na navedene predmete. Pojavit će se crveni trokut u kvadratu koji označite.
prvi red - predmet 3 (daske)
drugi red - predmet 2 (željezne šipke)
drugi red - predmet 4 (bačve s vinom)
treći red - predmet 1 (kruh)
treći red - predmet 5 (skuhano meso)
četvrti red - predmet 1 (životinje)
četvrti red - predmet 5 (oklop)
peti red - predmet 1 (ručne sjekire)
peti red - predmet 2 (mačevi)
peti red - predmet 3 (koplje)
peti red - predmet 4 (koplje)
peti red - predmet 5 (veliki lukovi)
šesti red - predmet 1(samostrel) - dodaje 10 od svakog predmeta u skladište
peti red - predmet 2 (konji) - završava trenutačnu misiju

JACK NICKLAUS 5

Golf je dosadan sport. Da bi bio barem "malo" veseliji, pokušajte sa sljedećim šiframa:
za tajnog igrača, kreirajte kompjutorskog igrača - ženskog, profesionalca koji igra s crnog startnog položaja, a zove se **Barbara Nicklaus**
Kodove tipkajte tijekom igre:
superball - loptica visoko odskače
molehill - velika brda

TRESPASSER

Dinosauri i nisu neki problem ako ukucate sljedeće šifre.
Prvo s **CTRL + F 11** aktivirajte konzolu i zatim tipkajte šifre
BIONICWOMAN - visoko skačete, ali sporo trčite
INVUL - neranjivost
LOC - pokazuje lokaciju
GORE - povećava nivo krvi
DINOS - pauzira dinosaure
BONE - pokazuje objekte s kojima možete nešto učiniti ili samo objekte
WOO - neograničeno streljivo
TNEXT - transportira vas na važne lokacije na nivou





Kad ophodnja P1 dođe otprilike na crveni križić, doveslajte do plavog (malo izvan vidnog polja mitraljesca 2) i ohladite ga preciznim snajperskim pogotkom. Doveslajte do sljedećeg plavog križića (pazite na vidno polje S1), i kad se okrene i krene dolje, krenite prema plavom križiću kod 3. Poželjno je da ophodnja P2 bude na putu prema desno. Pazite da ne upadnete u FOV stražaru 3. Kad vam okrene leđa, krene dolje i bude otprilike kao na slici, upucajte ga snajperom te produžite što prije na lok. 4.
Pričekajte da se stanje smiri i da se svi vrate na svoje uobičajene rute.
Kad ophodnja P2 okrene leđa, odveslajte na 5, ostavite vozača, i brzo se vratite natrag na lok 4. S vozačem se skrijte na plavi križić dok ne prođe ophodnja P2, a zatim po plavoj liniji otpužite do 6. Pritom pazite na FOV stražara kraj tenka.
Otpužite do tenka pazeći da vas stražar ne ulovi krajičkom oka.
Naravno, vaš ulazak u tenk označio je početak općeg masakra. Tenkom prijeđite cijeli otok i uništite sve što se miče. Ima nekoliko stražara koji su, nažalost, na višim položajima pa ih ne možete uništiti tenkom, stoga ne obraćajte pozornost na njih (označeni su žutim strelicama). Kad poubijate sve osim onih nekoliko jadnika za koje će se pobrinuti Bereta, vratite se natrag.
Sada je red na Bereti da počisti onih nekoliko preživjelih. Prvo se riješite onog koji se šeće na gornjem topu. Kad vam okrene leđa, pazite na stražara povrh onih dviju strojnica, zatrčite se do ljestava, popnite se, ali stanite na pola puta. Kad krene ulijevo, nastavite dalje i koknite ga nožem. Sada otpužite do onih strojnica, popnite se gore i uporabite pištolj. Razriješite dužnosti još jednog na stijeni. Nije vam baš usput, ali riješite ga se, i to po mogućnosti nožem. Posljednju trojicu je nešto teže ubiti, ali nije i nemoguće. Kad srednji bude okrenut prema gore, dopužite do zida i počnite se penjati. Opet stanite na pola puta. Kad se ponovno okrene, koknite i njega. Ovu dvojicu samo srežite nožem i sve će biti čisto. Ponovno dovezite čamac i iskrcajte Beretu i sappera. Prvi neka postavi bačvu kod gornjeg topa (označeno s B), a drugi eksplozive kod ostalih (mjesta označena s E), udaljite se i detonirajte ih. Vratite ljude u čamac. Odveslajte do bove (10). Easy.

15 - The End of the Butcher

Šifra:	**W39PO**
Datum:	**26.08.1944**
Mjesto:	**Compiegne**
Cilj:	**ubiti Helmuta Schlepera (tzv."pariški mesar") i uništiti HQ**
Ljudi:	**Sniper, Marine, Driver, Spy**

Zatrčite se sa špijunom i ubijte stražara 1, odnesite ga na početnu poziciju. Pritom morate paziti na ophodnju P2 (obično je najbolje ići, tj. puzati, čim prođu) te stražare 2 i 6 (moraju biti okrenuti leđima).
Kad 2. okrene leđa i krene ulijevo, otpužite sa špijunom u porušenu kuću lijevo (plavi križić) i čekajte da se opet pojavi. Kad uđe unutra, ubijte ga i tijelo skrijte na plavom križiću. Vratite se na početnu poziciju. Sad je na redu stražar 3. Kad P2 prođe, otpužite do zidića i pratite ga do križanja. Kad 3. i 4 okrenu leđa, otrčite do stražara 3, cijepite ga i tijelo odnesite na plavi križić desno od broja 3.
Ovog je, za razliku od stražara 3, mnogo lakše ukloniti. Lezite kod plavog križića lijevo od broja 3 i kad prođe P2, čekajte da 4. dođe na najnižu točku svoje putanje. Čim se okrene, otrčite i ubijte ga. Jedini stražar na kog morate paziti u ovom slučaju je S2. Tijelo odnesite kod 3.
Ovoga uklanjate na isti način kao i 4. Pužite iza ophodnje P2 i skrijte se uza zidić na lijevoj strani ulice. Kad su vam stražari 5 i 6 okrenuti leđima, uklonite i njega. Nastojte ga ukloniti što niže, da ne dođete u FOV stražara 7, 8, i 9.
Ovog je tipa vrlo teško ukloniti. Morate istodobno paziti na P1, P2, 6, 8, 9, S1, i S2. Da vam ne bih odmah ubio volju za igranjem, napominjem da je to moguće, ja sam to izveo iz četvrtog pokušaja. Trik je u tome da pužete iza P2 do plavog križića na mostu pričekavši da se P1 okrene prema gore (to je već 2 manje), S8 će otići gore, a S2 lijevo. Znači, ostaje vam samo paziti na 6, 9 i S1 (lagano, zar ne?). Uključite FOV za S1. Čim se 6 okrene i krene prema stubama, pužite za njim. Morate imati savršen timing, i uspjet ćete. Potom ga ubijte (jer će se okrenuti) i tijelo odnesite do kraja stubišta (plavi križić) te lezite pokraj njega.
Pazeći na iste stražare, ponovite postupak i za 7.
Kad P1, P2 prođu, a 8, 9, S1 i S2 budu okrenuti leđima, otpužite iza plota (plavi križić). Dovedite ondje i snajperistu, a kad vas P1, P2, i 9 ne budu gledali, "skinite" 8.
Pričekajte da P1 i P2 prođu. Kad se 9. okrene ulijevo, otrčite do njega i ubijte ga, tijelo odnesite iza plota i otiđite po odoru.
Idite do 10. Kad 14. okrene leđa, cijepite ga i nastavite po ljestvama do 11.
Ovoga morate ubiti kod crvenog križića (kad vam okrene leđa) kad P1 i 12 budu okrenuti leđima.
Odvraćajući pozornost stražaru 14 u smjeru zelenog križića, otpužite sa snajperom na 11.
Potom idite do 12. i kad P1 krene prema dolje, a tramvaj dođe na zeleni križić iznad 11, ubijte 12. i malo se odmaknite.
Stražar 13 će primijetiti leš i otrčati do njega, a kad je već došao, cijepite i njega.
Tijela skrijte na plavi križić iznad 14 (pazite da vas pritom ne vidi 19).
Idite do 15, uklonite ga, i odložite tijelo na plavi križić (pazite, 16. vas vidi kad je na vrhu svoje putanje).
Sada je došao red da sredite i njega. Kad 17. krene prema dolje, priđite mu sleđa i cijepite ga. Brzo ga odesite na plavi križić izvan kuće – na tramvajsku prugu (bez brige, sigurno se neće buniti).
Dovedite vozača do cisterne (14). Možete si pomoći tako da ophodnji P1 odvratite pozornost prema gore kad bude kraj fontane. Prekinite razgovor i pričekajte da P1 prođe i ponovno krene prema dolje. U međuvremenu, dok čekate, otrčite sa špijunom do 17 odvraćajući im pozornost u smjeru zelenog križića (prema lijevo). Čim P1 i 19 budu okrenuti leđima, sjednite u cisternu i odvezite je pred HQ-a (zeleni križić). Možete je ostaviti i izvan zida (eksplodirat će kad tramvaj naleti na nju), no onda ne postižete željeni učinak.
Vratite se s vozačem do 14.
Sa snajperistom brzo ustanite, pogodite Schlepera (označen sa 18 – vidi strelicu) i odmah se sagnite. Bit će uzbune i iz HQ-a će istrčati par stražara koji će, nanjušivši da ste bili u cisterni, pucati po njoj. Ako ste sve dobro postavili, dogodit će se sljedeće: ti će stražari uništiti cisternu, HQ, sebe i pola ophodnje 17 (ostane samo časnik), a vaš će špijun ostati netaknut; he he. Prekinite razgovor s časnikom, dajte mu injekciju za smirenje – trajno.
Sad slijedi evakuacija. Onako kako ste snajperistu doveli gore, sada ga odvedite na 14 (zadržite pomoću špijuna ophodnju P1 dolje, neka gleda prema gore i desno), a vi stanite iza ophodnje P2. Dovedite još i marinca. Sada sa svima (osim špijuna) otpužite iza ophodnje 19, poubijajte ih pištoljima, uđite u kamion i parkirajte ga iza kapelice (plavi križić). P1 će vjerojatno vidjeti leševe na 14, ali će se najvjerojatnije vratiti na svoju putanju. Kad pođu prema dolje, uđite sa svima u kamion vozeći po zelenoj liniji i to je to.

16 - Stop Wildfire

Šifra:	**334MW**
Datum:	**04.09.1944.**
Mjesto:	**most preko rijeke Maas**
Cilj:	**spriječiti švapske sappere da unište most**
Ljudi:	**Sniper, Marine, Spy**

Ova je misija malo komplicirana, ali još uvijek mnogo lakša od nekih prijašnjih. Prvi vam je cilj uvjeriti dosadnog šetača da je na toj lokaciji nepoželjan i pobrinuti se da ode. U tu svrhu dobro će poslužiti nož ili harpun, samo nastojte njegovo tijelo što prije odnijeti na plavi križić lijevo od vašeg početnog položaja. Zaronite s marincem, dođite do 2 i čim vam okrene leđa, ubijte ga harpunom (možda ćete mu se morati malo približiti) i zaronite pod vodu. Pazite i na stražara 3 – poželjno je da bude okrenut leđima stražaru 2.
Stražar 3 će čim vidi tijelo doći provjeriti što se zbilo, a to vam je prava prilika da ga se brzo i bezbolno riješite (ili nožem ili harpunom).
Kad stražara 4 nema neke velike filozofije, samo mu priđite sleđa i spucajte ga harpunom.
Da biste se riješili stražara 5 i 6 poslužite se malčice opasnom, ali vrlo isplativom taktikom, tj. stanite u rijeku i pustite da mu dođete u vidno polje. Čim vas zamijeti, lezite i zaronite. Kada dođe na lokaciju gdje vas je posljednji put vidio, koknite ga.
Ponovite proceduru i sa stražarom 6.
Stražata 7 ubijte harpunom (kod plavog križića)
Ubijte stražara 8 na isti način kao i stražare 5 i 6.
Izronite stražaru 9 iza leđa i vježbajte gađanje harpunom (tu i tamo vas vidi ophodnja desno)
Ovaj dio je malo složeniji pa preporučujem **spremanje** igre. Prvo odnesite sve leševe na plavi križić lijevo od vaše početne pozicije.
Rasporedite jedinice na sljedeći način:
Snajper – malo iznad plavog križića iza stanice (mora stajati), Spy – na zeleni križić (mora ležati), Marine – pod vodom, uz obalu, iznad olupine automobila. Ustanite sa špijunom i čekajte dok ga jedan stražar ne uoči. Čim se to dogodi, neka legne i puzajući obiđe oko kamena da ne dođete u vidno polje stražara. Oni će, naime, vidjeti snajperistu i držati ga na nišanu, što vam omogućuje da ih uredno eliminirate. Špijunom ubijte dva gornja, a roniocem dopužite do donjeg i ubijte ga. Uklonite tijela na istu poziciju kao i prije.
Sada sa špijunom otpužite po plavoj liniji po odoru. Jedina kritična točka bit će kad budete morali puzati doslovce iza nogu ophodnji.
Sada se već lakše diše. Kada stražar 13 ode prema dolje, cijepite 12. i odnesite na plavi križić ispod 10.
Isto kao i stražara 12, ali morate paziti na 14. Kad 14. bude prolazio kraj fontane, cijepite i njega.
Pazeći na gornju ophodnju, cijepite stražara 15 i odnesite ga u kut. Ako nije skroz u kutu, ophodnja će ga vidjeti.
Isto kao i stražara 15, samo pazite na 20.
Tijelo možete skriti između traktora i zida.
Cijepite stražara 17 i odnesite ga ispod 10.
Pazeći na P1, cijepite stražara 18 i odnesite ga do 7.
Cijepite stražara 19 sleđa i odnesite ga gore iza kuće. Pazite na P1.
Dopužite sa snajperom na plavi križić između 16 i 20. Kad šetač dođe u najsjeverniju točku, upucajte ga. Potom odmah lezite i skrijte se, a kad drugi, s oznakom 20, dotrči do leša, upucajte i njega. Ako se ophodnja zatrči provjeravati, samo se skrijte iza stijene i lezite. Možete sa špijunom odvratiti pozornost gornjoj ophodnji dok to radite.
Kad se P2 okrene dolje, cijepite 21 i odnesite ga na plavi križić iznad.
Isto kao i 21, ali pazite i na gornju ophodnju.
Isto kao i 22.
Sad ide onaj dio gdje trebate ubiti 4 sappera gotovo istodobno. Rasporedite ljude prema oznakama na slici: M – Marine, S – Sniper (odvratite sa špijunom pozornost ophodnji P3 prema gore da bi snajperista mogao proći. Pazite i na P2), i Šp – špijun (on mora biti ispod mosta i moći pucati iz pištolja prema detonatoru). Razdijelite ekran na 4 dijela i postavite kamere da prate sve sappere osim donjeg. Kad se P2 i stražar uz obalu okrenu prema gore, ubijte snajperom donjeg i odmah lezite na zemlju, prebacite na špijuna, upucajte gornjeg sappera (budući da ste pod mostom, nitko vas ne vidi), prebacite na marinca i prvog



sappera koji vam dođe ubijte harpunom, a drugog nožem, i vratite se u rijeku. Sve je gotovo u trenutku, a oni i ne znaju što ih je snašlo.
Idite sa špijunom do kamiona pa na plavi križić desno od bačava. Snajperistu pomaknite što je više moguće uz obalu i lijevo. Kad vlak bude prolazio, a ophodnja P3 bude vam okrenuta leđima i negdje kod crvenog križića, raznesite prvu bačvu. Čekajte da se situacija smiri pa zaustavite ophodnju P2 sa špijunom kad bude negdje kod stražara-šetača, odvratite im pozornost prema mostu. Dovedite marinca k snajperisti i pošaljite ih neka otpužu pod kamion (na slici gdje je P3), dovedite i špijuna, a kad ophodnja P2 budu gledala prema mostu, utrčite unutra i to je to.

17 - Before Dawn

Šifra: VTIM3
Datum: 28.11.1944
Mjesto: Riveaville, sjeverno od Colmara
Cilj: osloboditi zarobljenike
Ljudi: Green Beret, Marine, Spy, Zarobljenici

Kao prvo, sa špijunom odšećite na lokaciju 1, pustite neka nafta curi i prekrije prolaz.
Idite do vratiju i otvorite ih.
Odšećite do mosta i pomaknite ga da bi ostali članovi tima (pazeći na P1) mogli dopuzati na plavi križić pokraj 4. Da biste to uspjeli, morate odvratiti pozornost stražaru 6. udesno. Kad to obavite, vratite most natrag, da ophodnja P1 slučajno ne bi došla gore.
Ponovno sa špijunom odvratite pozornost stražaru 6 udesno, a kad vam P1 i stražar 5 okrenu leđa, ubijte ga nožem i odnesite tijelo iza stijene.
Na stražara 5 možete se zaletjeti nožem kad su ophodnje 5 i 7 okrenute leđima, a možete ga se riješiti i na drugi način. Kad vam okrene leđa, sa špijunom cijepite stražara 6, i malo se odmaknite. Čim ga 5. vidi, dotrčat će do njega pa onda cijepite i njega, a ako ga ne vidi, stanite sa svom trojicom iza stijene (pazite da vas P1 ne vidi) pucajući iz pištolja po istom mjestu. On će, bedak, doći to provjeriti a vi ga tada koknite. To bi trebalo povući i ophodnju 5, i eventualno stražara 7. Poanta je u tome da morate biti dovoljno daleko od logora kad pucate da tkogod ne bi digao uzbunu. Leševe ne morate skrivati, dobro će vam doći da privuku ophodnju 7
Vidi 5.
Ako se stražar nije htio miješati, koknite ga nožem ili injekcijom i postavite kao mamac ophodnji 7 (otprilike na polovici putanje stražara 5). Kad dođu, propucajte ih. Tek sada skrijte sve leševe na plavi križić kod 4.
Sada se sa špijunom uvucite na lokaciju 8. Primjetit ćete da gornji stražar 8 povremeno pogledava dolje. Zato morate imati dobar tajming. Preporučujem da prvo ubijete donjeg, potom gornjeg i odmah ih odnesete na plavi križić
Kad se 10. donji šetač okrene leđima, cijepite 9. i tijelo odnesite također na plavi križić.
Slijedi vrlo opasan dio (kao onaj u 12. misiji). S Beretom dopužite blizu plavog križića (važno je da ga nitko od gornjih šetača ne vidi) i nakratko ustanite, dok vas jedan od stražara 10 ne ugleda. Potom lezite i ne dirajte ništa. Kao i u 12. misiji, samo će uperiti puške u vas, ali neće ništa raditi. Dok oni zbunjeno bulje u Beretu, masovno ih cijepite sa špijunom (pazite da vas oni dolje ne vide) počevši od donjeg prema gore (bitno je da ostali ne vide onog kojeg ubijate). Kad ih sve poubijate, dopužite s ostalima do plavog križića kod 8, udaljite zarobljenike u gornji desni kut zatvora i neka špijun zapuca po nafti koju ste izlili kod 1 (eh, da, i sagnite se). Nafta će se zapaliti, a sve budale koje istrče van pod uzbunom će se ispeći.
Sada s Beretom odnesite bačvu iza bunkera (pazite da vas ne vidi šetač gore – možete mu odvratiti pozornost sa špijunom). Kad je postavite, udaljite se na sigurnu udaljenost i sa svima, osim Berete, dođite na 2, potom grunite bačvu i onoj trojici kod 2 pridružite i Beretu. Svi gornji stražari označeni sa 11 bi trebali dotrčati, makar jedan po jedan. Naravno, čim dođu u razinu vratiju, upucajte ih, a možete ih i privući pucajući stalno po istom mjestu.
Taaaako, sad se već lakše diše. Stražara 12 cijepite. Nitko neće žaliti za njim pa ga ne morate micati. Potom ubijte stražara 15 i odnesite ga do 12.
Stražara 13 ćete ukloniti tako da odvratite pozornost stražaru 14 udesno kad bude na vrhu putanje. Tada dopužite s preostalom dvojicom do kamiona (prethodno otvorite vrata zatvorenicima koje ću zbog njihove inteligencije i slijepog slijeđenja vođe nadalje nazivati leminzima). Dok špijun priča sa stražarom 14 i čim ohodnja P2 okrene leđa, ubijte stražara 13 nožem i leš odnesite do kamiona. Ponovite postupak i na stražaru 14.
Vidi 13.
Odvratite pozornost ophodnji P2 prema zelenom križiću, tako da ne vidi most. Uđite s leminzima u kamion, onda i s Beretom i marincem, i na kraju sa špijunom. Jednostavno, zar ne ?

18 - The force of Circumstance

Šifra: R40JF
Datum: 16.12.1944.
Mjesto: most preko rijeke Maas
Cilj: uništiti Most
Ljudi: Green Beret, Marine, Sapper, Driver

Dopužite s Beretom na plavi križić kod 2 (idite oko zida). Kad obje ophodnje (5. i 7.) okrenu leđa, a stražar 1 bude okrenut prema gore, koknite ga nožem i odnesite u kut do plavog križića. Tijela morate skriti skroz u kut jer će ih u protivnom vidjeti stražar 3.
Ponovite postupak 1. Ako stražar 3 slučajno vidi leš i krene prema njemu, zaletite mu se s marincem iza leđa i koknite ga.
Stražara 3 ubijte čim vam okrene leđa, i neka po mogućnosti ostane iza zida da ga stražari 5 ne vide. Prilikom ubijanja pazite da vas ne vide stražari 8.
Sada možete, pazeći na stražare 5, 6 i 7 ubiti 4. i odnijeti ga kod 2.
Ovaj dio je malo teži, ali izvediv. Sa sapperom postavite zamku ondje gdje je na mapi trenutačno prvi od stražara (5) i skrijte marinca u blizini. Kad se prvi počne približavati zamki, približite se sleđa drugom i ubijte ga trenutak prije nego prvi stane u zamku. Postoji i drugi način, a to je da harpunom ubijete drugog stražara, zatrčite se i ubijete prvog nožem, ali morate biti jako brzi. Pritom morate paziti da vas stražari 7 ne ugledaju. Odmah skrijte tijela između zida i traktora.
Kad 7 bude otprilike kao na slici, dođite s Beretom stražaru 6 iza leđa, ubijte ga nožem i prije nego ga ponesete, ostavite mamac na plavom križiću uz kuću. Skrijte tijelo kod 2, ili kod traktora.
Čekajte dok ophodnja 6 prođe mamac, potom ga aktivirajte, tek onoliko dugo koliko im je potrebno da ga čuju i krenu prema njemu. Ako ste ga pravodobno uključili, poredat će se uza zid kuće, a vama ostaje samo da im što prije dotrčite marincem sleđa i ubijete ih (posljednjeg harpunom, pričekati da se napuni, drugog također, i prvog nožem).
Dopužite sa 2 komandosa (neka jedan bude Sapper) do plavog križića desno od 8 (iza stijene), i kad 8 prođe prema dolje i desno, upucajte ih pištoljima. Ne bi vas trebao nitko čuti. Sada dopužite do plavog križića ispod 8 (dovoljno je samo s jednim komandosom), i kad vam 9. okrenu leđa, i krenu prema lijevo,

hackermanija

RAILROAD TYCOON 2

Neki i nisu tako dobri željezničari pa neka si pomognu ovim šiframa (kao da je danas netko dobar željezničar, pogledajte samo HŽ). Pritisnuvši TAB, dobivate mali kursor, a onda tipkajte:

"BigfootGold", "BigfootSilver", "BigfootBronza", "Bigfoot", "BoBo", "King of the hill", "Cattle futures", "Powerball", "Slush fund", "Let me in", "Speed Racer", "AMD 133", "Casey Jones", "Show me the trains", "Overtime", "Viagra"

ESCAPE ODT

MI smo vam dali ove šifre da biste VI lakše završili igru i pokazali NJIMA. Otipkate li šifre točno, čut će se zvuk. U glavnom izborniku otipkajte:
LACRIMOSA - nakon startanja igre i odabira lika s kojim ćete igrati, pojavit će se novi izbornik u kojem možete odrediti koji ćete nivo i koji sektor igrati
SOPHIA - priključuje Soohiu dostupnim likovima
KARMA - priključuje Karmu dostupnim likovima
Sljedeće šifre utipkajte tijekom igre (pritisnite ES za pauzu)
XUL - energija
BOZ - mana
JBB - četiri će oružja imati veći kapacitet
MATH - četiri će oružja imati veću snagu
GRABO - povećava snagu oklopa, oružja i Spirit nivo
MUMU - povećava iskustvo na maksimum
ALEX - postavlja broj života na pedeset
RIK - dostupne sve čarolije
VINCE - dodaje jednu zvijezdu svakoj čaroliji

CAESAR 3

Kakav Cezar? Tko je taj? Novi vladar ste vi i samo vi (a uz čiju pomoć?). Ovo ćete uporabiti kada vam bude dostupan Senat. Klikajte na ikonu imperatora i odredite si plaću od **500 denariia**. Nakon nekoliko mjeseci, skupivši oko 3000 denariia, idite na isti ekran i klikajte na **"Give to city"**, zatim na **"all"** i onda na **"give"**. Ponovno klikajte na **"Give to city"**. Sada ne smijete klikati na "all" gumb! Ponavljajte ovo koliko želite.





približite im se sve do udaljenosti s koje vam neće biti problem raznijeti bačve, i raznesite ih. Odmah potom lezite, i vratite se prema stijeni (8).
Kad se situacija malo smiri, pričekajte da vozilo prođe kraj vas prema križanju, otpužite do njega, raznesite ga bombom, lezite i otpužite na početni položaj.
Sada su na redu dva stražara označena sa brojem 11. Kad prođu plavi križić, otpužite s Beretom tamo, postavite mamac i vratite se natrag. Čekajte da budu u blizini crvenog križića, idući prema mostu. Na trenutak uključite mamac, i kad dođu, ponovite proceduru 7. Pazite da vas pritom ne vidi 12. Tijela ostavite na mjestu. Skrijte se iza stijene da vas 12. ne bi vidio.
Stražar 12 će vidjeti tijela 11 i doći istražiti što se zbilo. Pazite na njegov FOV i pužite oko stijene tako da vas ne primijeti. Čim dođe do leševa, dotrčite mu sleđa i ubijte ga harpunom. Ne zaboravite pokupiti mamac.
Dođite s Beretom na plavi križić lijevo od stražara 13. Kad stražar prođe crveni križić na putu prema dolje, ubijte ga nožem i donesite na plavi križić. Pazite da vas stražari 14 i 15 ne vide.
Skrijte se u kuću kod stražara 13. Mora vam se poklopiti da vam 14. dođe na križ, a 15. bude okrenut leđima. Ubijte čovca nožem (ako treba, namamite ga mamcem) pazeći pritom na FOV 19. Skrijte tijelo.
Postavite mamac desno od stražara 13. uključite ga i skrijte se u kuću. Kod postavljanja pazite na FOV 19 (to vrijedi i za točku 16). Kad 15. dođe, koknite ga nožem te skrijte tijelo.
Ponovite postupak za stražara 16, samo morate oprezno namjestiti mamac (najbolje u blizini crvenog križića kod stražara 14).
Pričekajte da dođe vlak, a onda, pazeći na FOV stražara 22, prijeđite prugu, skrijte se kod kamena i kad vam 17. okrene leđa, ubijte ga nožem. Dopužite stražaru 18 iza leđa.
Kad se 20. stražar okrene prema mostu, a 19. prema vlaku, koknite 18., i odnesite tijelo u blizinu 17.
Dopužite otprilike do stražara 18 (pazite na FOV 19. i 20.). Kada se 20. opet okrene prema mostu, a 19 prema vlaku, koknite ga nožem i nosite do stražara 18, stalno motreći 20. i njegov FOV. Čim se on okrene prema gore, spustite tijelo na zemlju, lezite i otpužite iza stanice (malo iznad 22).
Stražar 20 će vidjeti tijelo i otrčati do njega, a kad vam okrene leđa, dotrčite i ubijte ga nožem prije nego digne uzbunu.
Sada stražara 21 možete mirno ubiti nožem.
Stanite s Beretom na 19. Kad pogled stražara 22 krene od vas, zatrčite se na nj s nožem. Ne smije stići dići uzbunu. Dovedite i ostale kod 17.
Kad stražari 26 budu okrenuti prema dolje, izronite i napucajte 23. sleđa harpunom te ponovno zaronite. Nastojte da, izvodeći sve ovo, ophodnja P1 bude otprilike kod 28.
Kad se situacija smiri i stražari 25 i 26 budu okrenuti leđima, izađite iz vode iza stražara 24 i upucajte ga harpunom. Pazite na njegov FOV. Isto kao i 24.
Kad vam okrenu leđa i krenu prema gore, izronite, stanite iza njih i onog stražnjeg ubijte harpunom, a prednjeg nožem. Ponovno zaronite. Pazite, vrlo je važno da P1 vide leševe jer će ih i poslije viđati, ali više neće dizati uzbunu zbog toga. Sada u gornji kut iskrcajte Beretu i vozača.
Čim P1 bude kod stražara 28, Beretom ubijte sleđa stražara 27 nožem. Potom dopužite iza stražara 28 i ubijte ga kad 29. krene gore, a onda potrčite s nožem i za njim. Nakon toga odnesite sva tri tijela do stražara 29. Ako ih niste stigli sve ubiti, neće biti problema vidi li ih ophodnja P1 jer su oni službeno već digli uzbunu pa će samo proći kraj vas, a neće vas vidjeti!
Vidi 27.
Vidi 27.
Pazeći na P1 i FOV 32, čim stražar 30 okrene leđa i krene gore, dopužite za njim i ubijte ga. Tijelo ostavite na crvenom križiću.
Za ovog trebate postaviti mamac u blizinu plavog križića desno od šatora. Pazite da ophodnja P1 bude kod stražara 28. Uključite mamac pa ga isključite kad stražar 31 krene prema njemu. Dopužite mu iza leđa (pazite na FOV 32), ubijte ga i skrijte tijelo kod 29.
Dopužite mu iza leđa, ubijte ga nožem i odnesite tijelo kod 30.
Kad ophodnja P1 i stražar 33 pođu prema gore, pođite po plavoj liniji za njim, ubijte ga i tijelo odnesite na plavi križić i ondje lezite.
Iskrcajte s marincem vozača gore na obali i pazeći na P1 dopužite s njim do tenka (istom rutom kao i Bereta). Sad počinje zabava.
Pucajte na sve što je označeno s 34 i na ophodnju P1. Bez brige, ovaj tenk je za sve ostalo na ovoj strani obale gotovo neuništiv.
Dođite do plavog križića kraj mitraljesca i zapucajte po eksplozivu uz most. Toliko o gornjem dijelu. Sada pošaljite sappera čamcem po eksplozive u kutiji na otočić i iskrcajte ih na najjužnijem dijelu desne obale.
Kad stražar 36 krene prema gore, krenite za njim i kad dođe na točku okretanja (kao na slici), bacite bombu na njega, lezite i povucite se dolje.
Dovucite ostatak ljudi gdje ste iskrcali sappera. Sa sapperom postavite bombe na plave križiće, prvo kod bunkera pa onda kod mosta. Detonirajte prvu, a kad ophodnja 37 krene i izviri ispod mosta, detonirajte i drugu, i sa svim preostalim komandosima upucajte tu ophodnju.
S Beretom uništite i ovog posljednjeg jadnika.
Ukrcajte se u kamion i odvezite po zelenoj liniji.

19 - Frustrate Retaliation

Šifra: TFCWB
Datum: 2.01.1945.
Mjesto: Oldenburg, zapadno od Bremena
Cilj: uništiti lansirne rampe
Ljudi: Green Beret, Sniper, Marine, Sapper

Kao prvo, skinite snajperom šetača označenog sa 1 tako da padne iza stijene, nikome neće nedostajati.
Iza spremišta tenka postavite mamac, a malo prije toga zamku za tiho i vrlo bolno odstranjivanje stražara 2.
Još jedan kandidat za snajperski metak.
Previše ga ljudi vidi pa ga morate ukloniti tek kad leđima budu okrenuti stražari: 4, 5, 8, 10.
Ponovite postupak 2, samo prije toga uklonite tijelo (poželjna lokacija je gornji lijevi kut mape (iza stražarnice – vrijedi za sva tijela iznad vagona) i mamac sa zamkom postavite malo više udesno (bliže kutu stijene i spremišta).
Ponovite postupak 4.
I ovaj stražar će postati metom krivolova zamkom i mamcem, koje je potrebno postaviti iza stuba (malo lijevo od 2).
Ove ćete se skupine lako riješiti ako na njihovom putu prema vama postavite zamku, ustanete na kratko, brzo legnete i otpužete na svoj položaj (eh, da, grupirajte ljude i pripremite pištolje). Čudno, ali tenk je očito stopostotno gluh (a i oni u njemu) jer na vašu pucnjavu uopće ne reagiraju.
Još jedna žrtva kombinacije mamac + zamka. Postavite ih na plavi križić iznad vagona. Pri aktiviranju mamca pazite da je 10. dolje (tj. da ne čuje). Ponovno napnite zamku i ostavite mamac.
Budući nije vidio kako mu je kolega zaglavio u zamci, 9. se uopće neće derati kad ga zauvijek ušutkate nožem u leđa. Tijela stražara 8 i 9. dakako, odnesite k ostalima. Pritom pazite na FOV 13.
Sada je vrijeme za ponovnu uporabu opreme 8. Kad 10. dođe u gornju točku, aktivirajte mamac, i... ma već znate.
Konačno malo promjene u taktici. Sada prelazimo na kombinaciju mamac + nož. Mamac postavite na plavi križić pri dnu putanje 10, a vi se skrijte iza ugljena. Upalite na trenutak mamac i kad obojica dođu do njega, dopužite do njih i koknite ih nožem, jednog po jednog. Morate to relativno brzo i oprezno izvesti jer nemate mnogo vremena, a osim toga, P2 vidi put do te stijene dobar dio vremena.
Za ubiti stražara 12 će vam trebati ludi timing jer morate paziti na P2, stražara 13, i na FOV bunkera. Najbolji način je dopuzati iza njega i čim se P2 okrene dolje a stražar 13 bude okrenut leđima, čekati da prođe FOV bunkera udesno i ubiti ga nožem i odnijeti tijelo ravno dolje iza stijene.
Sada se vratite na početni položaj i desnim putem dođite do zida, malo iznad stražara 13 (pazite, vidi vas tenk). Kad krene prema dolje, brzo dopužite do rupe označene plavim križićem (lijevo dolje od stražara 14).
Dopužite iza njega, i čim prođe pogled tenka, koknite ga nožem.
Ista procedura kao i 14, samo pričekajte da P1 pođe udesno. Skrijte tijelo uza zid (plavi križić ispod 15).
Dopužite iza Šmita mitraljesca pazeći na P2 i onog mitraljesca (njegov FOV), ubijte stražara 16 nožem. Tijelo ne treba skrivati.
Dopužite s roniocem na 17. Briefing vas uvjerava da je struja vode prejaka, ali možete bez problema zaroniti prema poziciji 18 jer se to odnosi na veslanje.
Izađite na plavom križiću pazeći da vas ne primijeti ophodnja P2, potom otpužite i ubijte harpunom šetača u gornjem dijelu njegove putanje te se skrijte uza stijenu iza poluskrivenog stražara 18. Kad stražar sa psom ode dolje, koknite i skrivenog harpunom. Pri drugom prolazu stražara prema dolje, ubijte prvo psa pa onda stražare, pištoljem, sleđa.
Prepužite s Beretom most, skrijte se iza ugljena, i kad 19 dođe do gornjeg dijela putanje, sklonite ga s puta (nožem) i skrijte na plavi križić.
Sad s marincem zaronite do plavog križića na 20, i ostanite pod vodom.
Skrijte se s Beretom lijevo od stražara 21 (iza stijene). Pazeći na psa i stražara 22, čim 21. pođe prema dolje, iskoristite priliku za ubod nožem i skrivanje leša. Ako vas pas skuži, doći će 2 ili 3 stražara. Primijenite taktiku 24.
Stanite s Beretom uza zid gdje je na slici stražar 22. Kad prođe ravninu, iznenadite ga nožem. Bilo bi dobro da vas pas ne vidi, nego samo stražar 23, kojem brzo nestanite iz vida i skrijte tijelo iza zida, a vi stanite iza stijene 21.
Kad stražar 23 dođe do tijela, dotrčite iza njega i zabijte mu nož u leđa. Skrijte tijela.
Sad je vrijeme da pustite psu da vas vidi, otprilike kod plavog križića ispod 22 (ustanite na trenutak, a kad pas počne lajati, sagnite se i otpužite na zeleni križić). Dvojica će doći provjeriti stanje: čim drugi prijeđe vašu stijenu, ubijte ga nožem, a onda i prvog..
O.K. psa smo iskoristili, sad možete dovući ostatak tima preko mosta (neka pužu zbog mitraljesca dolje) i snajperom ušutkati to lajalo zauvijek (kad se pojavi na crvenom križiću, gdje ga nitko od stražara ne vidi).
Prijeđite s Beretom zid i skrijte se na plavi križić kod stražara 25. Morate pri prelasku paziti na 29. i 27. šetača.
Kad se šetač okrene prema gore a pogled stražara 27 bude uperen prema gore, zatrčite se i ubijte ga nožem. Tijelo brzo odnesite na plavi križić kod 25. Isti postupak ponovite sa

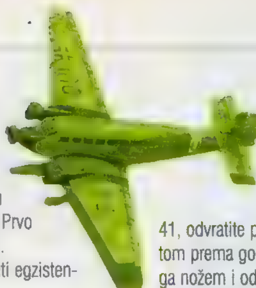
šetačem pazeći pritom na stražara 29
Sad tijela možete skriti na donjem dijelu putanje stražara 27 (uza zid psetarnice). Potom se, pazeći na 29 i P3, zatrčite, nožem ubijte 28. i odnesite tijelo k ostalima.
Ovoga ćete se dosadnjakovića riješiti tako da postavite mamac kod plavog križića, i uključite ga nakratko kad pođe prema dolje i zagleda se u HQ, neće vas vidjeti s nožem iza svojih leđa. Pazite na P3. Tijelo ostavite kod plavog križića i neće biti viđeno.
Idite do plavog križića ispod 30. Postavite mamac blizu tornja, i kad 30. dođe dolje, uključite ga na trenutak. To ponavljajte sve dok ne namjestite dobar timing i ubijete ga nožem sleđa kad bude okrenut gore, a da vas ni stražar 31 ni 32 ne primijeti. Odnesite tijelo na plavi križić.
Pazeći na stražare 32 i 33, zatrčite se sleđa i ubijte 31. Tijelo odnesite također na plavi križić.
Sada, pazeći na stražarnicu, izađite s marincem iz vode, i pratite stražara 32 do crvenog križića, ubijte ga harpunom i čekajte ondje.
Skrijte se iza rakete kod stražara 33. Kad vam on i P3 okrenu leđa, ubijte ga i odnesite tijelo iza rakete gdje ste i sami bili.
Sada ubijte i stražara 34 na isti način.
Sa sapperom postavite eksploziv (označeno na mapi sa E) i bačve s Beretom (označeno sa B), te dovucite sve ljude (osim marinca) na 35. Detonirajte eksploziv i otpužite u čamac
Sada utrčite s marincem u čamac. Iako je stražarnica ostala, unutra nije nitko ostao živ, stoga slobodno odveslajte (naravno, pazeći pritom na P1).

20 - Operation Valhalla

Šifra:	**DDKW1**
Datum:	**11.02.1945.**
Mjesto:	**dvorac Gundelfingen, sjeverno od Freiburga**
Cilj:	**uništiti njemački HQ i V2 rakete.**
Ljudi:	**svi**

Ovo je definitivno najteža misija u cijeloj igri te bi se moglo reći da su sve misije više-manje bile priprema za ovu. Neoznačeni ljudi u ovoj misiji postat će žrtve tenka jednom kad uđete u nj.

Puzeći s Beretom, dođite do zida i počnite se penjati na nj, ali prije vrha zastanite, pričekajte da 1 krene ulijevo, potom se popnite do kraja i koknite ga nožem. Tijelo odnesite na plavi križić.
Kad stražar 4 krene dolje, ubijte i stražara 2 nožem sleđa. Tijelo ostavite
Popnite se ljestvama, i dopužite iza stražara 3. Morate dobro tempirati, jer ga vide stražari 46, 50 i 49 (jedan mali dio). Kad ga ubijete, vratite se dolje.
Dopužite do 2, i čim 4. krene dolje, spustite se, zatrčite prema njemu i koknite ga nožem. Potom nožem sredite i stražare 5. i 6.
Vidi 4.
Vidi 4.
Dopužite po zidu do plavog križića. Ovaj dio zahtijeva savršeni timing zato **spremite** igru.
Stražar 7 će ići prema vama. Čim bude okrenut prema cesti, krenite (puzeći) prema njemu. Klikajte na nj dok pužete za njim, ali s ikonicom noža. Ako ste sve dobro uskladili, nitko vas neće vidjeti, pa ni on. Pogotovo pazite na ophodnje P2 i P4. Naravno, čim ga koknete, odmah lezite i nastavite puzati iza one dvojice dolje, do stražara 8.
Njega također ubijte nožem, pazeći na stražare 18 i 19.
Isto kao i 8, ali njega pazi 15.



Čim krene prema gore, dopužite iza njega i zabijte mu nož u leđa.
Nož u leđa.
Sada dopužite sa snajperom u domet ove dvojice i ubijte ih. Prvo ubijte šetača, a onda i drugog.
Sad Bereta može u tišini riješiti egzistencijalno pitanje stražara 13.
Dopužite do ljestava kod stražara 14. Čim 15. okrene leđa, brzo se spustite i zatrčite se s nožem prvo na stražara 14, pa na 15 i 16.
Vidi 14.
Vidi 14. Tijela skrijte kod stražara 15 (nitko ih ne vidi). Podignite pregradu da marinac može roneći proći kroz zid (prekidač je kod 14).
Preronite zid i uđite s marincem unutra.
Stanite s marincem na plavi križić kod stražara 17 i ubijte ga harpunom.
Stražari 18 i 19, vidjevši 17., odmah će dotrčati jedan po jedan pa ćete i njih moći srediti u miru harpunom. Tijela odnesite na plavi križić iza vreća.
Vidi 18.
Kad stražar 21 ode gledati svoje rezultate, koknite 20. nožem i odnesite tijelo. Odsad ćete uvijek morati paziti na ophodnju P1 i P2.
Kad stražar 21 dođe opet vidjeti svoje rezultata, koknite ga isto kao i stražara 20.
Ubijanje stražara 22 je vrlo komplicirano, vrlo je malo prostora za manevriranje. Pogledajte FOV 42 i primijetit ćete da ne vidi plavi križić kod stražara 22. Ondje dopužite i postavite mamac, tako da stražar 22 dođe točno na ono područje gdje ga 42 ne vidi. Kad ga uključite, doći će 42, a vi dopužite do njega i ubijte ga nožem. Ako ste sve dobro postavili, stražar 42 neće vidjeti leš, no to ne znači da ga ne morate skloniti. Pazeći na stražara 42, sklonite ga kod onih na lok.17.
Također, pazeći na stražara 42 (i P1 i P2) ubijte stražara 23 i odnesite tijelo.
Ovoga možete bez straha zaklati i odnijeti k ostalima. Kažem bez straha jer ga vidi SAMO P1.
Postavite s Beretom mamac na plavi križić iznad stražara 42, vratite se ponovno na lok. 17, a kad P1 i P2 ponovno prođu, aktivirajte ga nakratko i zatrčite se do stražara 25, ubijte ga i odnesite tijelo na lok. 17. Ne zaboravite uzeti mamac natrag.
Pazeći na ophodnju P2 i P3 prilikom ubijanja i na stražara 42 prilikom nošenja leševa na lok. 17, ubijte ih nožem.
Sada se s marincem sklonite u vodu, a s Beretom nastavite puzati po plavoj liniji pazeći da vas ne otkriju. Cilj je ubiti stražara 27.
Dopužite i skrijte se iza stražara 37 (kad ophodnja P2 prođe), zatim kad prođe pogled 27, zatrčite se iza leđa stražaru 28 i ne dirajte ga. Čim se stražar 29 okrene prema gore i pogled 27 vam oslobodi rutu za trčanje, zatrčite se na nj, ubijte ga i odnesite tijelo na plavi križić iznad (to je odlagalište svih leševa za ovaj dio dvorca).
Kad se stražar 29 opet okrene prema gore, pretrčite i ubijte stražara 28 i odnesite ga do 27 pazeći pritom na stražara 29
Postavite mamac malo ispod lokacije gdje je stajao stražar 27 i kad dođe stražar 29, ubijte ga.
Isto tako namamite i stražara 30.
Priđite stražaru 31 sleđa, pazeći na stražara preko puta, ubijte ga i odnesite tijelo.
Čim P1 i P2 prođu, ubijte redom stražare 32, 33, 34 i 35 (nožem sleđa). Tijela odnesite na lok. 27.
Vidi 32.
Vidi 32.
Vidi 32.
Ubijte ga nožem sleđa, pazeći na P2, i tijelo odnesite na 27.
Isto kao i 36.
Isto kao i 36.
Isto kao i 36.
Sad ste raščistili put špijunu do odore.
Idite sa špijunom kod stražara 41, odvratite pozornost gornjem stražaru okrenutom prema gore, i kad šetač okrene leđa, ubijte ga nožem i odnesite na plavi križić desno.
Sada sa špijunom odvratite pozornost stražaru 42 ka stražaru 41, a kad šetač ode gore, ubijte ga nožem sleđa i odnesite oko kuće, kod stražara 41.
Pazeći na P2 i P3, ubijte i ovu dvojicu i odnesite tijela.
Sa špijunom idite do stražara 44 i cijepite ga kad stražar 46 ne bude gledao.
I njega cijepite kad 46. ne bude gledao pa se brzo (da ne stigne pucati) sagnite i obucite odoru.
On će doći do stražara 45 provjeriti što se zbilo. Cijepite i njega.
Sad povucite Beretu na početnu poziciju i natjerajte ga da se ponovno popne po zidu. Skrijte tijelo 2. Potom postavite mamac iza stražara 48 i skrijte se s Beretom na 1. Konstantno nadzirite FOV 50, uključite mamac, i kad FOV 50 ode na desno, cijepite stražara 47.
Odvratite sa špijunom pozornost stražaru 49 prema gore dok Bereta kokne stražare 48 i 49. Skrijte tijela kod 1.
Vidi 48.
Cijepite ga s leđa.
Sa špijunom odvratite pozornost stražaru S2 prema dolje, nadzirite FOV S1, dopužite s Beretom iza S51 i kad vas nitko ne bude vidio, koknite ga. Pripazite i na onog šetača ispod njega.
Dovucite snajperistu do 12 i skinite stražara 52 (stražar za topom). Nitko neće ni skužiti da je mrtav. Evakuirajte Beretu i snajperistu na početne položaje i dovucite vozača na 52. Sada počinje dinamičniji dio koji obično upali negdje iz 7 – 8 pokušaja, stoga **spremite** igru.
Dođite sa špijunom iza stražara 53 desno od tenka. Čim ga zadnji iz ophodnje P1 više ne vidi, cijepite ga, otrčite do stražara 53 lijevo od tenka, cijepite i njega. Dok trčite sa špijunom prema stražaru 54, pužite s vozačem po plavoj liniji prema 53 (plavi križić).
Odvratite pozornost stražaru 54 sa špijunom prema zelenom križiću i odmah potom otpužite s vozačem prema tenku. Možda vas pogode 1- 2 metka, ali kad uđete u tenk, načinite pokolj. Sve živo poubijajte (osim svog špijuna) i uništite sve kuće (gušta radi). Uglavnom, sve ophodnje možete uništiti tenkom (uključujući i one koje izlaze na 1 kod uzbune a onih nekoliko stražara koji ostanu sredit će špijun. Kako? Budući da vam je tenk neuništiv na puščanu vatru, postavite ga kao mamac dok sa špijunom ne cijepite sve strijelce. Eh, da, ne zaboravite uništiti i V2 rakete (isto s tenkom).
Kad ste sve poubijali, idite sa sapperom i postavite bombu kod 1. Aktivirajte je, uđite sa svima u tenk i odvezite se cestom prema donjem – u lijevom uglu mape.
Pogledajte završnu sekvencu. Ako ste uspjeli doći dovde (makar uz našu pomoć), onda ste je definitivno zaslužili.

Toliko o ovoj igri. Nadam se da ste u njoj uživali koliko i ja. Na kraju bih se htio zahvaliti svom prijatelju Goranu Maku, koji mi je uvelike pomogao korisnim savjetima i idejama. Preostaje nam jedino čekati novi nastavak ove izvrsne igre.



hackermanija

HARDWAR

Nema smisla pretvarati se - ne možete završiti igru bez varanja. Na osnovnom ekranu, klikate na Controls a onda na tipke za joystick (samo za joystick). Klikom na tipku promijenite joj funkciju u **"God Hanger"**. Kada tijekom igre pritisnete tu tipku, bit ćete odmah teleportirani u hangar, gdje se možete popraviti i popuniti zalihe streljiva.



RACE OF MAGES

Igra opisana na malo prostora dobila je visoke ocjene, no još je bolja ako je zaigrate. Naravno, najbolja je ako je završite (može i uz malo pomoći).

Pritisnite ENTER, otipkajte šifru i ponovno otipkajte ENTER.
#Chicken - omogućava varanje
#show map - pokazuje mapu
#hide map - skriva mapu
#victory - završava misiju
#killall - ubije sve neprijateljske jedinice
#pickup all - uzima sve vreće
#event X - pokazuje razgovore između jedinica na trenutačnom nivou. X je proizvoljan broj
#modify self + spells - omogućava sve čarolije
#create X gold - daje vam X zlata (X je proizvoljan broj)
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword - kreira vrlo jako oružje
#create None Gloves - kreira čarobnjakove rukavice koje povećavaju Air skill

DEATHKARZ

Tko ima znanje, ima moć. Vi imate znanje ovih šifri, dakle...

OK, otipkajte sljedeće šifre u glavnom izborniku i dobit ćete Tajnu Velike Moći :)

itsasmallworld - dostupni svi auti
kcolnu - dostupne sve staze
zrakhted - dostupno sve

VELIKA *novogodišnja* AKCIJA

HACKER
JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA

Iskoristi **PRILIKU!**

PRETPLATA

na Hacker:

○ 6 brojeva	150 kn
○ 12 brojeva	250 kn
○ 16 brojeva	317 kn
○ 24 broja	420 kn

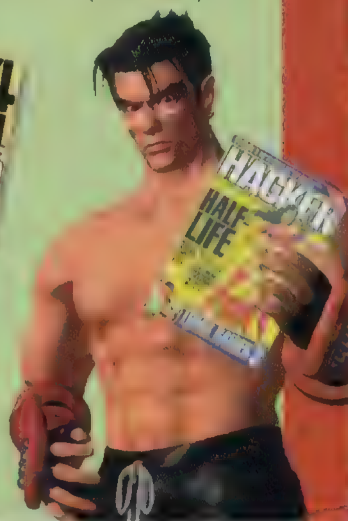
POTPUNA RASPRODAJA

ENCIKLOPEDIJE IGARA

- ○ ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 (40 kn)
- ○ ENCIKLOPEDIJA IGARA 2 (50 kn)
- ○ ENCIKLOPEDIJA IGARA 1 i 2 (100 kn)



ne propusti ovu novogodišnju ponudu



Osiguraj **SVOJ** *primjerak!*

Molimo Vas, tražene podatke ispunite čitko velikim tiskanim slovima!

Ime i prezime (ili naziv tvrtke): ____________________

Ulica i broj: ____________________

Pošta i grad: ____________________

Tel/fax: ____________________

E-mail adresa: ____________________

JMBG (ili matični broj tvrtke): ____________________

Odabirem sljedeći način plaćanja:
pouzećem pri preuzimanju pošiljke (uvećano za poštanske troškove - 15 kn)
uplatom u banci ili pošti na žiro račun 30105-603-28346
(svrha doznake: upisujete sadržaj vaše narudžbe; primatelj: Janus -Lingua d.o.o.,
Petrinjska 11/4., 10000 Zagreb; u rubriku POZIV NA BROJ upisujete Vaš JMBG ili matični broj tvrtke).

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na našu adresu (za ODJEL PRODAJE) ili nam je faxirajte.

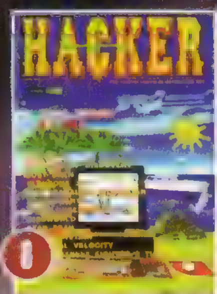
NAPOMENA: Zainteresirani mogu željene narudžbe izvršiti i osobno u prostorijama redakcije u Petrinjskoj 11 (4.kat) od ponedjeljka do petka (od 10 do 15 h)

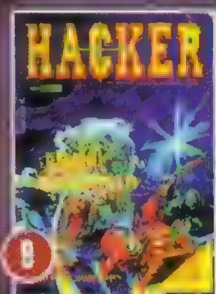
Za sva pitanja i informacije nazovite Odjel prodaje na naše tel. 01/43 51 79, 42 78 83, 42 98 10.

KUPI svoj primjerak u redakciji Hackera i **UŠTEDI** troškove poštarine

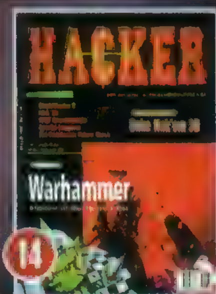
UPOTPUNI SVOJU KOLEKCIJU HACKERA!

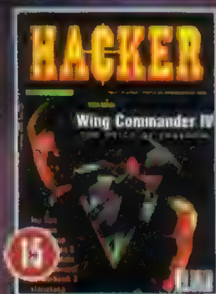


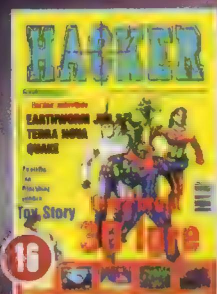


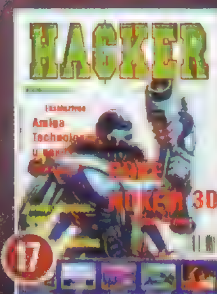








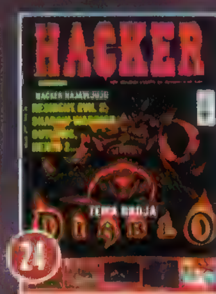


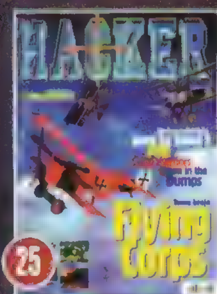
















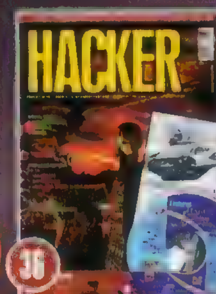


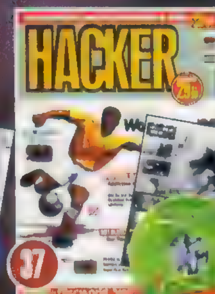






















stari broj - 7 Kn

stari broj s CD-om - 10 Kn

**Poklon kupcima:
džepni Hacker kalendar**

naručujem broj(eve)

na poklon želim broj(eve)

ime i prezime (ili naziv tvrtke)

JMBG (ili matični broj tvrtke)

pošta i grad

ulica i broj

tel./fax

e-mail

Plaćam

☐ pouzećem pri preuzimanju pošiljke (uvećano za poštanske troškove)

☐ uplatom na žiro-račun 30105-603-28346

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu **obavezno** pošaljite poštom na adresu: Janus-Lingua (odjel prodaje), Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

Uštedite troškove poštarine - željene brojeve kupite u redakciji Hackera!

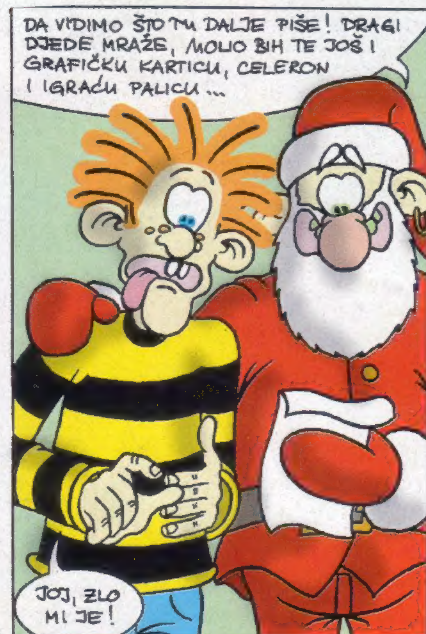
MALA ŠKOLA RAČUNALA

Božićna priča (2)

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ













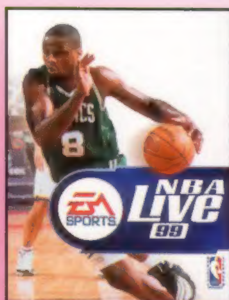




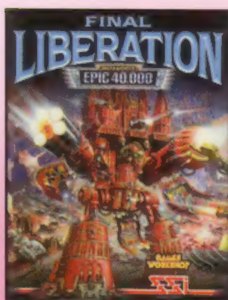
ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR



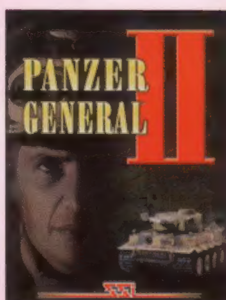
FIFA 99



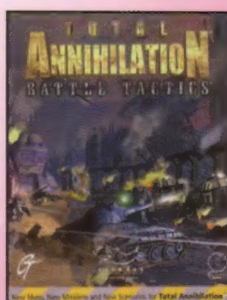
NBA LIVE 99



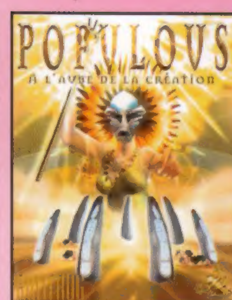
FINAL LIBERATION



PANZER GENERAL 2



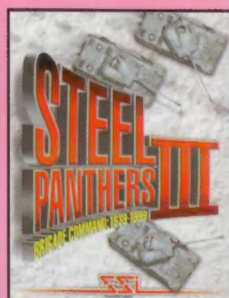
TA BATTLE TACTICS



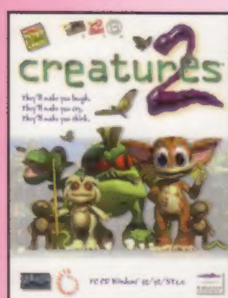
POPULOUS



SIN



STEEL PANTHERS 3



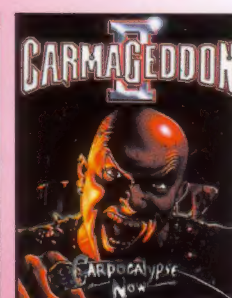
CREATURES 2



ABE'S ODYSEE



GRIM FANDANGO



CARMAGEDDON 2

Čestit Božić i sretnu Novu godinu uz puno dobrih igrica želi Vam ALGORITAM MULTIMEDIA



SPYRO



TEKKEN 3



FIFTH ELEMENT



DUK NUKEM TIME TO KILL



MEDIEVIL



BOMBERMAN WORLD



GHOST IN THE SHELL



BLASTER RADIUS



TOMBI



PANZER GENERAL



Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA:

ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/48 03 333, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA:

1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža), Gajeva 1, tel. 01/42 28 96
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža, tel. 01/457 31 28
3. ALGORITAM Dubrovnik, knjižara dr. Frano Čale, Plaza 8 - Stradun, tel. 020/42 64 31

MALOPRODAJNI PARTNERI:

- "VAMA" VARAŽDIN, KAPUCINSKI TRG 10, tel: 042/53 266
- "ZG DATA", PODRUM SHOPPING CENTRA PREČKO
- "FILEX d.o.o.", VOĆARSKA 3, tel: 4633 100
- "KNJIŽARA NOVA" RIJEKA, TRPIMIROVA 5A, tel: 051/335 147